出版／1990年8月8日

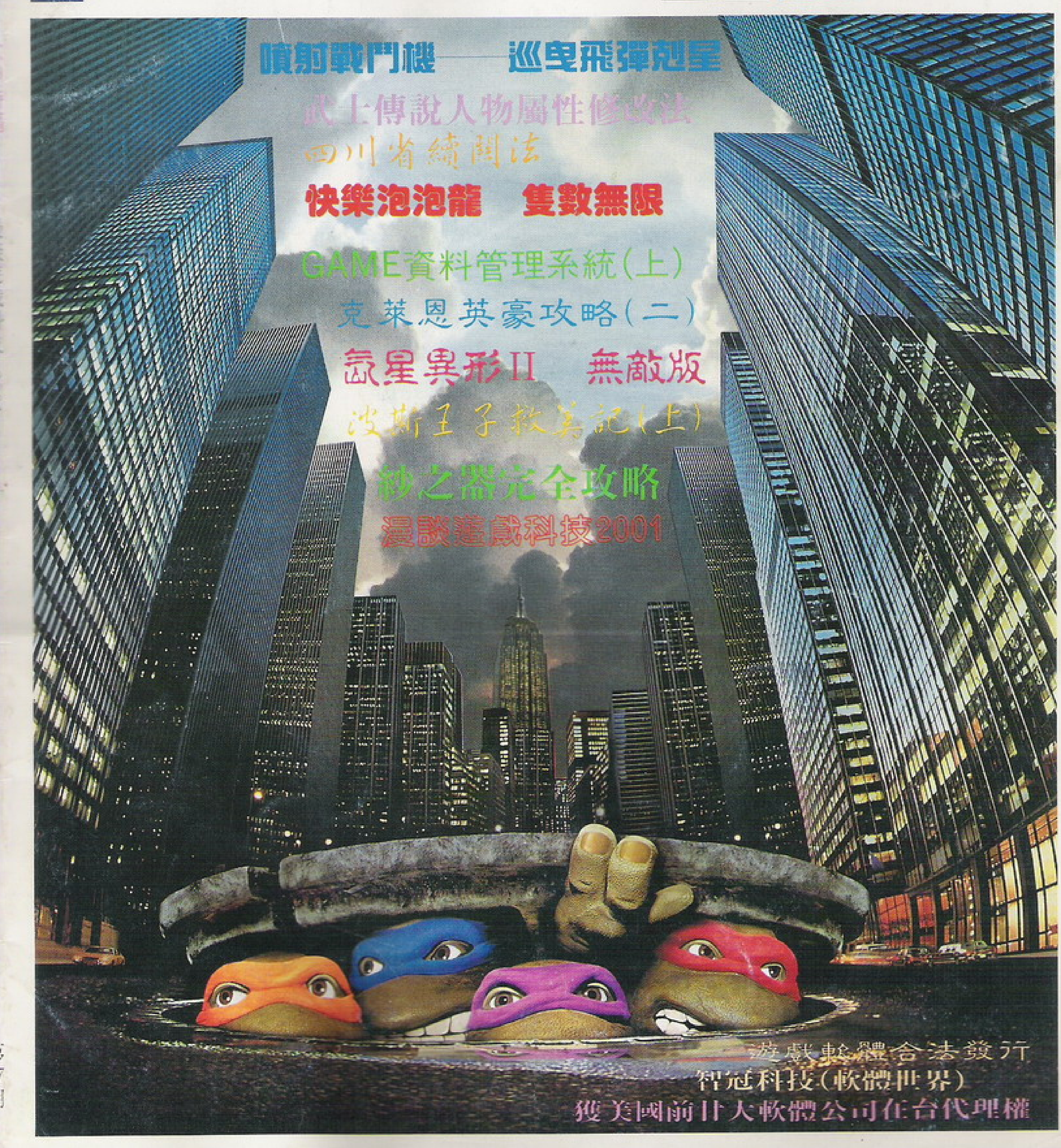
特價 40元

The Softworld 軟體世界

革新版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

8月號 第17期



〔軟體世界台北路透社訊〕
本刊頭條新聞
◆軟體世界智冠科技取得美國前二十大電腦休閒軟體公司在台獨家代理權。
◆軟體世界BBS 站上站註冊人口激增。

出版公司：合聲文化事業有限公司　登記字號：局版台業字第3082號

軟體快報
SOFT-WORLD NEWS

發行人／蔡美賢　編輯顧問／謝明奇　總編輯／李初陽
發行所／軟體世界雜誌社　高雄市郵政28之34號
今天貳大張／每份訂價 2 元　◆第 009 號◆

◆軟體世界一年一度發燒友聯誼會分別於北、中、南三區舉行，台北聯誼會（7/29.）盛況空前，台中（8／5），高雄（8／12.）陸續開鑼。

保障智慧財產權

促進國內中文休閒軟體良性發展

智冠科技取得美國前二十大電腦休閒軟體公司合法代理權



王總經理在會中呼籲重視智慧財產權並匡正"電玩休閒軟體"在國人心目中的地位

「軟體世界」智冠科技公司，經過三年來不斷的努力，已取得全美前 20 大電腦休閒軟體公司的在台代理權。軟體世界特於 7 月 24 日上午邀請多位貴賓在台北市福華飯店地下二樓福華廳舉辦「軟體世界 PC GAME 產品發表會」及記者招待會。與會來賓包括資策會反仿冒小組召集人兼台北市電腦公會智慧財產權召集人林真真處長、中華民國軟體協會吳烈能先生、師大教授施純協先生及 89 位涵蓋電視、電台及專業雜誌報社等傳播媒體之記者小姐、先生。據熱訊雜誌指出，此項活動為歷年來資訊界規模最大的記者招待會。

智冠科技總經理王俊博在致詞時表示為了杜絕國內盜拷的風氣，擺脫「海盜王國」的惡名，軟體世界不惜支付龐大的代理權利金，三年來不斷地與國外知名的軟體公司洽談在台代理的相關事宜，目前已取得美國前二十大電腦遊戲公司在台代理權，這項活動將使得軟體世界擁有唯一合法的發行權，同時也將促進國內中文遊戲軟體之良性發展。王俊博也同時呼籲國內盜拷電腦休閒遊戲軟體的廠商停止現有的不法行為，若有繼續侵害「軟體世界」智冠科技代理權的情形，智冠將採取適當的法律途徑來保護智慧財產權。

會中並播放智冠科技與美國軟體公司簽約過程及成果之影帶供與會來賓欣賞，隨後由記者群自由發問並展示軟體世界雜誌與代理之軟體，記者招待會於融洽的餐會後圓滿結束。



為資訊界最具規模的一次招待會，感謝本次記者招待傳播媒體記者群蒞臨

軟體世界
台灣、香港、東南亞代理發行地區——



林真真處長以來賓身分致詞指出智冠科技的合法取得版權，值得業者效法及消費者的支持。

CONTENTS

發行人／蔡美賢
編輯顧問／謝明奇
總編輯／李初陽
文字主編／吳海境
文字編輯／魏 哲
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛 姚秀娟
文書處理／曾玉琴
駐美特派員／亞佛列德
文字支援／王美玲、林淑叔、黃啓禎、曾一正、柯志祥、謝政憲
美術支援／林殷熙、劉信良、陳金泰、牛振鳳、黃文鵬、孫榮隆、李孟花
中打支援／姜慧珍
特約作家／葉明璋、方善悅、魏宇明、溫松淋、吳謙諒、劉伯岳

第17期 軟體世界

風行者

武士傳說

四川省

快樂泡泡龍

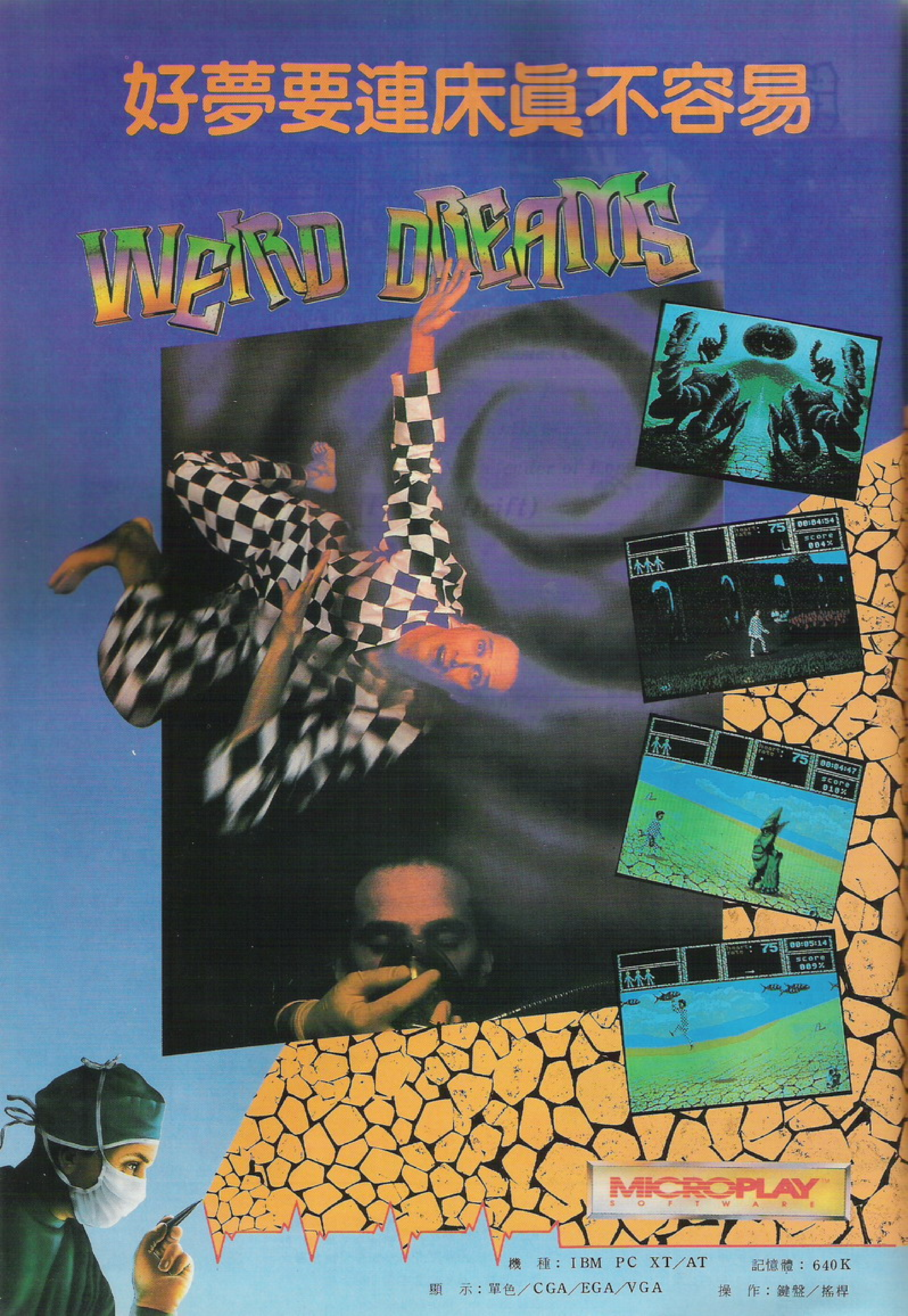
仙境故事



重視智慧財產權
杜絕「海盜王國」惡名
匡正休閒電玩形象
改善國內軟體創作體質

軟體世界正義出擊

內文打字／長興中文電腦雷射排版公司
照相打字／佳美電腦照相打字行
製　　版／聯伸彩色印刷製版公司
內頁印刷／益新彩色印刷公司
封面印刷／海竹印刷所
製　　本／信義製本所
發 行 所／軟體世界雜誌
高雄市郵政28之34信箱
登記證號／局版臺業字第3082號
出版公司／合聲文化事業有限公司


好夢要連床眞不容易
WEIRD DREAMS
MICROPLAY
SOFTWARE
機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：640K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／搖桿



好夢連床
瞪著闔在手術床邊的醫生，兩眼發直。出神的思緒飛向九霄雲外，在一片光芒中怪夢迭起……
首先掉進了龐大的棉花糖機器……呼！好險！差一點被攪來攪去的棒子打成腦震盪！小心躲過攪個不停的棒子，順便「沾惹」幾個棉花糖球，再趁勢抱住棉花糖棒逃出機器……
不幸的是此夢剛過，彼夢又起，居然在遊樂場中慘遭巨蜂追殺！前途似乎不太妙，怎麼發生這麼多怪異的事？是我做過太多壞事？還是老天要考驗我的動作技巧？接下來又會夢見什麼？
盯著我的心電圖，只希望各位牢牢記住：
快來救我！別將你的快樂建築在我的痛苦上！
特色：
＊支援魔奇音效卡，且讓美妙的音樂輕撫你急躁的心情，協助我逃脫地獄般的折磨！
＊十七場夢境，場場山明水秀、風平浪靜，卻又處處暗藏殺機、令人驚心動魄！
你是個愛作夢的孩子嗎？請你看別人都做些什麼夢！你討厭作惡夢嗎？請快來幫我夢裏逃生！
HOT
30p
片　數：2片
類　別：動作
售　價：150元
支援魔奇音效卡

TURTLES 忍者龜

年輕的一代，
全新的偶像，除暴安良的螢幕英雄



紐約市下水道



小心敵人的強力武器！



用飛彈破壞路障



優美的龜式泳法

忍者龜們的好朋友愛波（APRIL）被紐約邪惡的腿族忍者綁架了。四隻 忍者龜們必 需以其精湛 的武藝拯救出愛波小姐，並潛至哈德遜河中破壞邪惡的大頭目所設下的定時炸彈，且以 配備精良 武器的 烏龜巴士（PARTY WAGON）破壞敵人所設下的路障，再利用忍者繩索飛躍於紐約市的大樓之間，以拯救被俘虜的老鼠師傅史特林（SPLINTER），最後你還必需潛入腿族忍者的總部，奪取大頭目許瑞德的生物轉化槍，並將他繩之以法，否則，敵人就會把你變成小烏龜，燉烏龜湯了。

達文西（LEONADO™）、拉斐爾（RAPHAEL™）、米開朗基羅（MICHAELANGELO™）和多納太羅（DONATELLO™）這四隻身形碩大、造形奇特、身手矯捷、喜歡吃披薩餅的少年忍者龜們，以其純淨的心靈及除暴安良的勇氣已成為全美國青少年們的新偶像。挾其餘威，他們將在 PC 電玩上攻佔台灣青少年們的心。

軟體世界率先自美國引進忍者龜，不但支援**魔奇音效卡**，音樂支支動感有勁，遊戲中並附贈精心製作的海報，伴你渡過漫長夏日。

附記：1. 上下烏龜巴士按 Tab 鍵。
2. 繩索在有桿子的地方才能用。

機種：IBM PC XT／AT　顯示：單色／CGA／EGA　操作:鍵盤／搖桿
記憶體：512K　片數：4片　類別：動作　售　價：270元

ALTERED BEAST™

獸王記

變身為虎王

第一關大頭目

可憐的雅典娜遭受虐待

過關之後，宙斯出現

經過二年的等待，曾造成轟動的SEGA大型電玩獸王記，終於在IBM PC的畫面上出現。

PC版的獸王記大致上和大型電玩差不多，以EGA加上音效卡的配備而言，在PC的動作遊戲中稱得上一流作品。

獸王記這個遊戲特點在於主角可以變身為四種獸人，在擊倒白狼後，收集能量球，只要到達一定的數量就可以變身。每種獸人都有不同的特殊能力，如狼人的火球，龍人的閃電與熊人的石化氣都有很強的威力，在對付每關頭目時也非常有用。

在遊戲的過程中，共有十數種怪物登上舞台，每種怪物都有其特性與致命威力，必須小心提防。在每一關結束前，地底王都會變大成為可怕的巨獸，因此若沒有變身為獸人的話是打不過牠的。

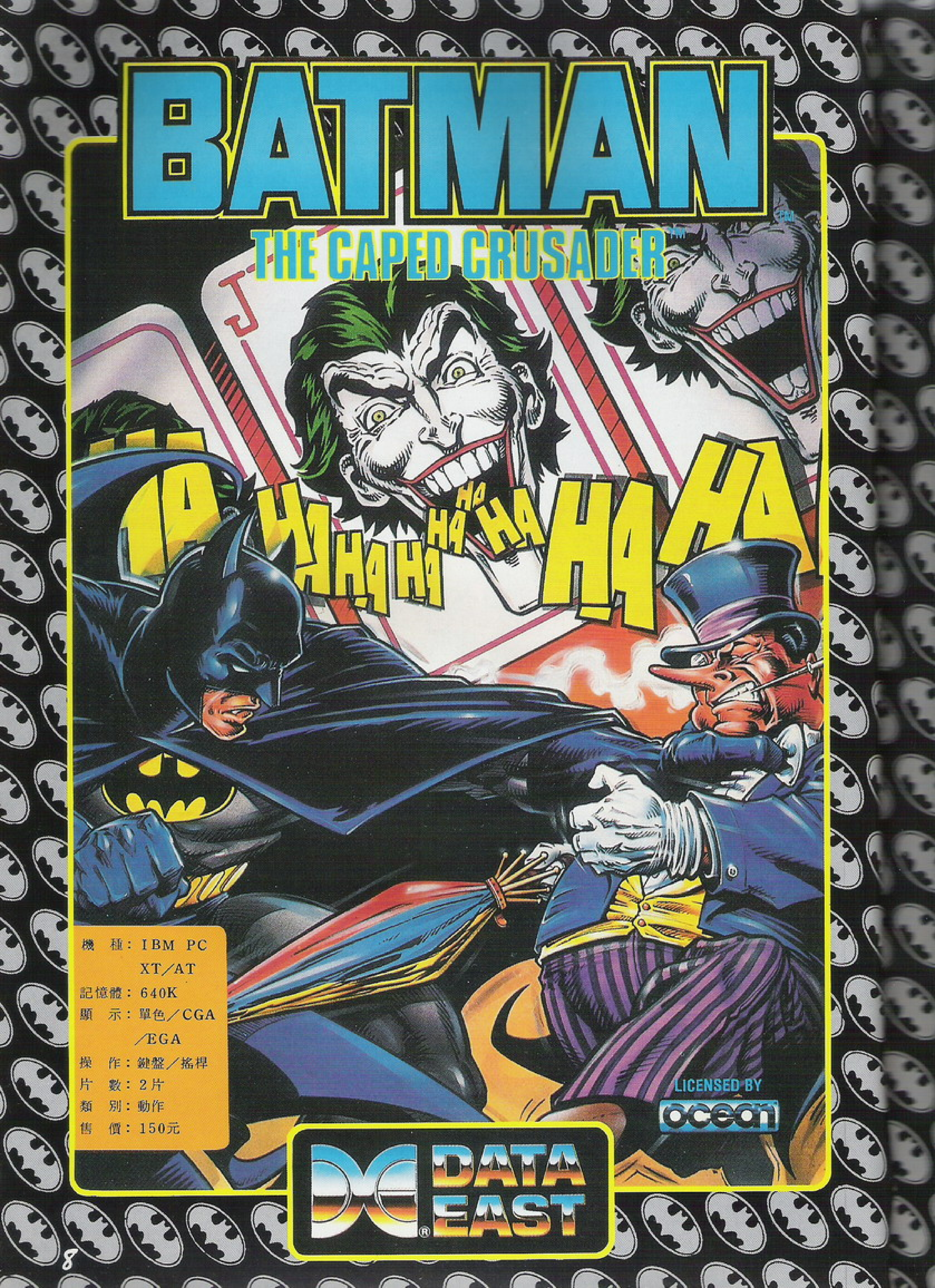
這次遊戲本身有儲存進度與任意選關的功能更是方便許多，不必再辛辛苦苦一關一關的過。

總括而論，獸王記是個移植得相當成功的大型電玩遊戲，無論是畫面、音效方面均屬「超值享受」，是個頗值得帶回家的PC版大型電玩動作遊戲。

機　種：IBM PC XT／AT　　顯　示：單色／CGA／EGA／VGA　　支援魔奇音效卡

記憶體：512K　　操　作：鍵盤／搖桿　　片　數：2片　　類　別：動作　　售　價：150元



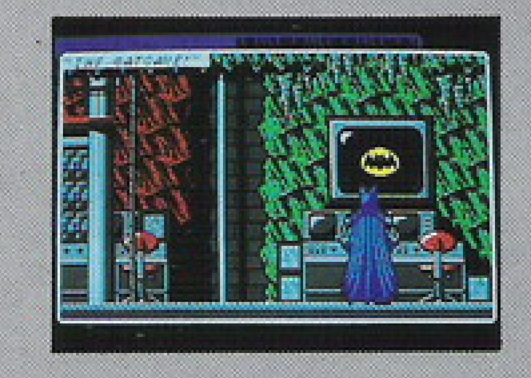


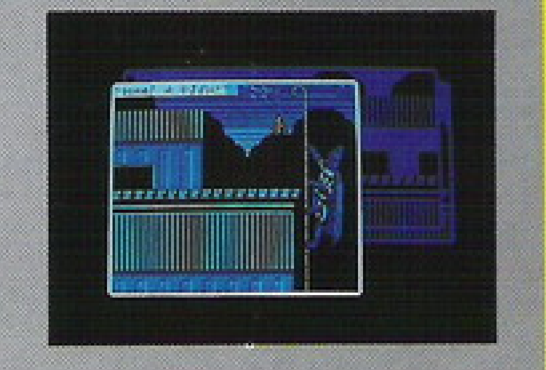
BATMAN
THE CAPED CRUSADER
HA HA HA HA HA HA HA HA HA
機 種：IBM PC XT／AT
記憶體：640K
顯 示：單色／CGA／EGA
操 作：鍵盤／搖桿
片 數：2片
類 別：動作
售 價：150元
LICENSED BY
ocean
DATA EAST



小丑綁架羅賓，企鵝大反撲，蝙蝠俠能制止這一場浩劫，拯救全高登市民和他的得力助手羅賓嗎？







四處找尋犯罪線索和應用工具，逐步揭發小丑和企鵝故弄玄虛的把戲，**蝙蝠俠**在 PC 電腦上全面展開地毯式搜索！

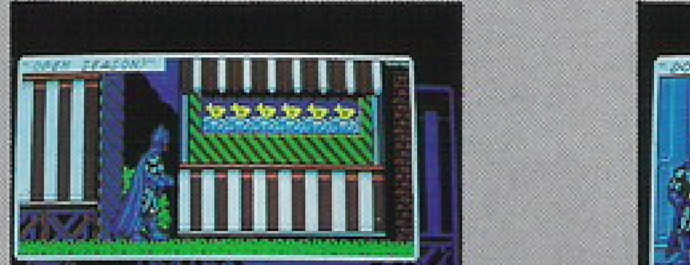
狡滑、陰險、奸詐的企鵝發動不計其數的機器企鵝大軍意圖攻佔高登市，你必須協助**蝙蝠俠**在蝙蝠洞準備就緒，在高登市街頭找出企鵝的秘密雨傘工廠，並更進一步停止他的主電腦運作。為了這個，你得先向警方證明自己的身份，再設法潛入沒有人知道在哪裡的雨傘工廠，這些都得靠你指引**蝙蝠俠**取得適當的物品來解開所有的謎。讓你的思緒飛揚一下，腦筋不用是會生銹的！

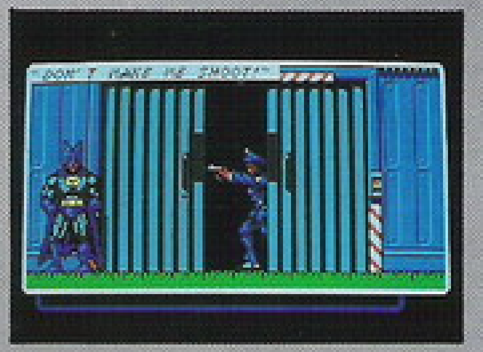
*　　*　　*

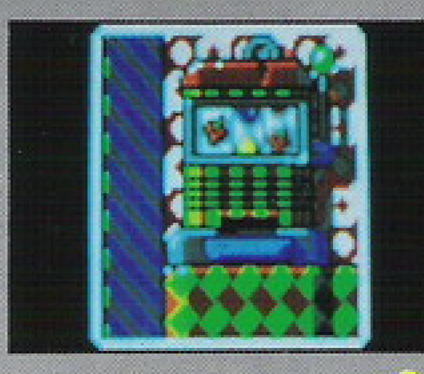
在另外一個遊戲中，小丑綁架了**蝙蝠俠**的得力助手羅賓，還在高登市地下水道裝上了強力炸藥。從高登市公園出發的**蝙蝠俠**，卻因為牙疼而無法進食補充生命力。時間正如點燃的炸藥引線逐漸消逝，**蝙蝠俠**的生命也跟隨時間流逝而縮短。你仍然必須找到並運用你所知道的物品和線索，從公園到下水道解除爆炸的危機，再從下水道進入遊樂場，設法參加各種遊樂活動，揪出小丑繩之以法，解救期盼著你的羅賓。

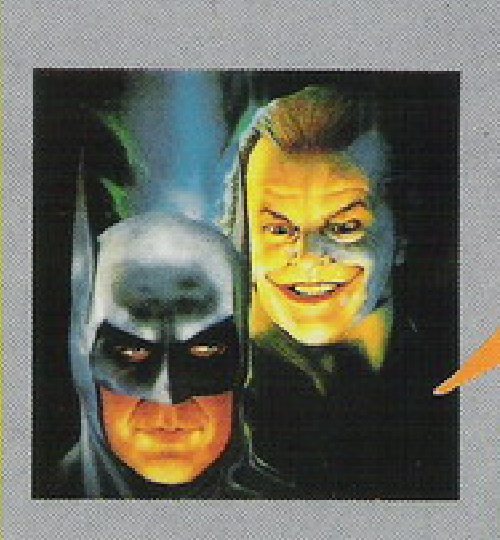
本軟體內包含兩個遊戲，除了許多尚待解開的謎之外，時間是你最大的敵人！正義的蒙面十字軍，你打定主意了嗎？要先鏟除那一個敗類？

















吔！不怕你不來，就怕你不敢～～～來

FUTURE CLASSICS® COLLECTION

百戰百勝（電玩篇）

LIVE STUDIOS

百戰百勝電玩篇以全新的製作為你精心設計了五個傳統類型的電玩遊戲，並聘請三位電玩高手隨時候教，等待你的挑戰。

本遊戲提供單人及雙人全螢幕遊戲模式，更可以採雙人分割螢幕與自己的朋友或電腦上的電玩高手過招。

在獨特的遊戲規則下，不僅只是爭時間，更可以隨時干擾你的 對手， 這使對抗更具趣味性喔！



新立體俄羅斯方塊——

這次你終於可以自選方塊了！但要小心喔！想把方塊塞滿偌大的方井可不是一件簡單的事，除了方井的大小及時間限制外，對手可是會在你不想丟方塊時逼你丟下方塊的！



磁片保護者——

電腦中充滿了一大堆病毒、磁氣及臭蟲，要怎樣善用除蟲球及炸藥，再加上你的反應力拯救被困在裡面的磁片呢？



減肥計畫——

最佳的減肥方法一個是練健美，另一個就是讓生產垃圾食物的速食店關門大吉，趕快把它們的原料箱全丟進垃圾桶。但要小心，別讓太多高熱量速食追上你，否則它們可會把你撐成胖死鬼！



失落的迷宮——

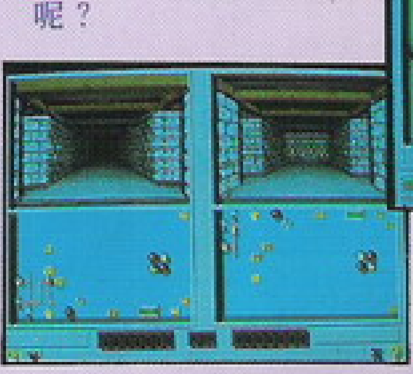
迷宮中有好多寶物，趕快搜集它們助你走出迷宮。若看對手走得太順利了，何妨使用寶物讓他動彈不得，或乾脆把他的寶物全偷過來呢？



新坦克大決戰——

昔日的盟友變成今日的仇敵！趕快把對手的坦克轟掉，奪取敵人旗堡中的勝利徽章吧！





機種：IBM PC XT／AT
操作：鍵盤／搖桿
售　價：150元

顯示：單色／CGA／EGA／VGA
記憶體：512K
片數：2片
類別：動作／智育

支援魔奇音效卡

臉譜方塊

俄羅斯三代



天啊！怎麼有人長得這副德性？!

風靡全球的俄羅斯方塊又以新的面貌席捲PC市場。這回，60多個古今中外世界名人的嘴臉任你玩弄於股掌之間!!

軟體世界熱力發行

基本上第三代沿襲前二代的架構，以堆疊方塊為主；不同的是，所掉落的方塊沒有各式型狀，取而代之的是各式的「嘴臉」，拿破崙、毛澤東、莎士比亞還有蒙娜麗莎……你的任務就是要將掉落的下巴、嘴唇、鼻子、眼睛和頭部方塊依序堆疊在一起。組成一張臉，就能消除方塊並得分；而如何將同時掉落的兩個方塊處置妥當是最大的學問。如果順序有誤，將頭部疊在嘴唇上，那麼頭部方塊就會變成灰色的「無效磚塊」，如此就會越疊越高，你的死期即不遠已！

俄羅斯方塊原設計師又一嘔心瀝血之作，此代不僅在畫面上做了相當大的突破，在其它功能方面亦加強了許多：

1.可利用其它繪圖程式，自己繪製臉譜。有了此功能，你家的小貓、小狗或兄弟姐妹的肖像均能躍上螢幕，任你擺佈！

2.可用數據機或傳送資料電纜連接二部電腦，進行雙人大對抗，既緊張又刺激。

3.最多可供10名玩者競賽。

4.共有10個難易不同等級，配上支支動聽的背景音樂，讓你廢寢忘食。



美國節慶代表性人物伴你渡過漫漫暑假。

嗯！終於有個像樣點的臉譜出現。

利用Deluxe Paint Ⅱ繪製自己的臉譜。

俄羅斯方塊首度支援魔奇音效卡，究竟音樂有多棒？

毛澤東的嘴臉配上戈巴契夫的禿頭，到底怪到什麼程度？

把臉譜方塊帶回家，你就知道了！

智育類的寵兒
新鮮又有趣喔!!

機種：IBM PC XT/AT	記憶體：640K	顯示：單色/CGA/EGA/VGA	
操作：鍵盤/搖桿	片數：2片	類別：智育	售價：150元	支援魔奇音效卡



銀色匕首之謎

繼青色枷的詛咒之後，SSI 公司 AD&D 被遺忘王國系列在今年又推出另一作品——銀色匕首之謎（The Secret of Silver Blade）。話說衆英豪們在解除身上詛咒並消滅火神 泰蘭特拉克斯 之後，又繼續 遊歷各地、行俠仗義。但這一路上似乎沒有英雄們最喜愛的冒險任務，正當大伙兒感到百般無聊之時，卻忽然遭受意外，全隊昏迷不醒……。

醒轉之後，只見一穿著破損冑甲，卻仍堅毅不變的市長。由他口中得知，礦工們無意中在礦坑挖到一地窖，不料卻放出一群妖魔鬼怪，到處危害。身為英雄見聞此事豈可不管，而故事也就由此開始。

在操作上，銀色匕首之謎持續以往的優點，仍採 3D 立體與平面混合的冒險模式，但在此遊戲裡是以 3D 立體 為主，因為 許多重要 場景無法使用平面模式。 劇情方面則和 克萊恩英豪一樣，在重要場合均會出現有關劇情發展的圖畫，忠實地表現當時的情景。最令人興奮的一點是在此遊戲裡，人物最高可升至15級，使得魔法師與牧師可施展更高級的法術，若你玩過青色枷的詛咒，不要忘了把以前的人物傳送到此代繼續深造。

和創世紀VI比起來，銀色匕首之謎可說是簡單許多，直線性發展的劇情，使得玩家只要稍具英文能力就可輕鬆結束此遊戲，一般來說，高手級玩家不經修改，大約不到20小時就可玩完；而對 RPG 有興趣的初學者也可以此作為初窺堂奧的入門習題。


Advanced Dungeons&Dragons
最後
魔王
Advanced Dungeons&Dragons
邪教
祭司
Advanced Dungeons&Dragons
找到
寶藏
Advanced Dungeons&Dragons
冰封的
双子城堡
機　種：IBM PC XT/AT
顯　示：單色/CGA/EGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
記憶體：512K
類　別：角色扮演
售　價：180元
支援魔奇音效卡
片　數：2片
SSI
A FORGOTTEN REALMS
Fantasy Role-Playing Epic. Vol. III

歐史上最強盛的帝國，最偉大的君王



你能跟凱撒大帝一樣，從統領區區數千人的百夫長（Centurio）進而征服歐亞非三大陸，建立宏偉的羅馬帝國，使你的豐功偉業及史蹟永為萬世傳頌嗎？

嚮往古羅馬帝國的雄偉嗎？是否心儀凱撒大帝的風範？想享受統御千軍萬馬南征北討，並運用政策外交建立一個強大帝國的快感嗎？

由 EOA 公司所出品的凱撒大帝可以滿足你這一個願望。你將由統領數千人的百夫長展開你的霸業，至於如何善加利用你的軍隊南征北討，抵禦外敵入侵，並適時擴增軍隊、建立強大的艦隊就全賴玩者你的英明領導了。

當然！為了維持龐大的軍隊，就必需擁有一定的國庫收入，你的稅收政策如何呢？合理稅收或是掠取他們？乾脆大肆搜刮一番好了，但可別引發民怨而叛軍四起喔！

平息民怨的好方法就是舉辦競技大賽抒解民怨。趕快建造競技場舉辦格鬥大賽，你可以指定人獸大戰，也可雇請高手展開一場激烈的比鬥，輸的一方要死要活就全看你的大姆指了！

羅馬戰車競速也是一個賺錢的好方法。你有把握贏嗎？要賭多少？雇用高手嗎？賄賂一下對手吧！或是捐獻一些錢祈求神助？但要小心駕駛喔！可別車毀人亡。

艦隊是橫越大洋載運軍隊的最佳工具，也是海戰的最佳武器，適切的運用稅收建立一支強大的艦隊，但可要小心敵艦及颱風來襲喔！



CENT

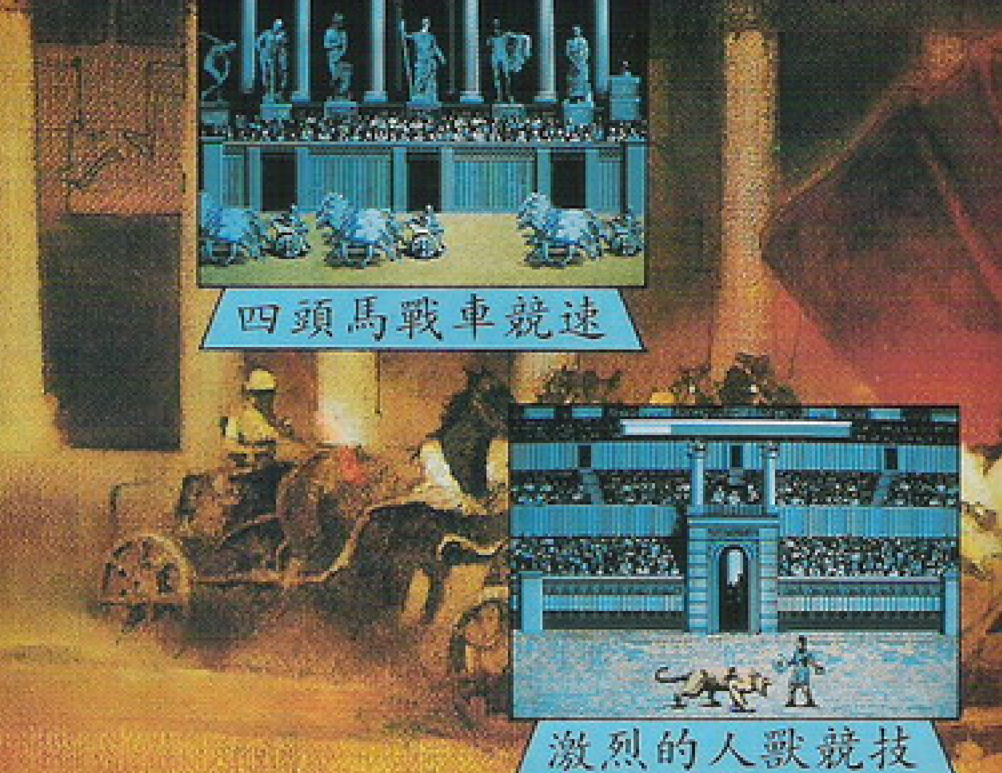
DEFENDER OF ROME

BY KELLYN BECK AND BITS OF MAGIC

羅馬競技場



四頭馬戰車競速



激烈的人獸競技

凱撒大帝

URION

凱撒大帝實在是一個不錯的戰略遊戲，整個戰場完全以古歐亞非各邦國為主。你飾演的是由百夫長出身的凱撒，你會碰到和凱撒同樣的外患及難題，但在正確的時機下也會跟凱撒一樣，必需處理跟世界最美的女人埃及豔后的感情糾紛。

本遊戲支援 **魔奇卡** ，充滿羅馬風味的渾厚音樂表現無遺，無論是在兩軍對抗、激烈的海戰及競技場中都有另人激賞的表現。

更值得一提的是，軍隊的對抗不再只是數字及象徵性的閃動，而是真實的把戰況及陣勢以動畫方式表現，除了可真實體會到戰況的激烈及勝利在望的喜悅外，更可以直接控制各部隊的行動擴大戰果，享受直接領導統御的快感！

本遊戲只提供 EGA、VGA 的顯示模式，這也是近來一種走精緻路線的趨勢，朋友們，該考慮換台螢幕了，因為錯過好 game 是十分可惜的！

機　種	IBM PC XT／AT
記憶體	640K
顯　示	只出EGA／VGA版
操　作	鍵盤／滑鼠
片　數	3片
類　別	戰略
售　價	230元

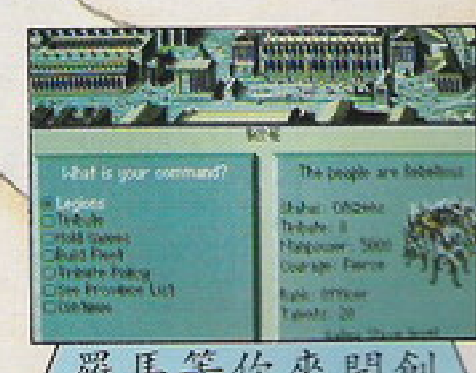
支援魔奇音效卡



揚帆備戰



勇往直前



羅馬等你來開創

POWER DRIFT

賽車追逐戰

起跑線上賽車手已各就各位，車子的引擎

咆哮著，排氣管吐著一團熱氣，隨時準備著

裁判透過麥克風倒數計時…… 究竟誰能拔得頭籌呢？

自1988年 SEGA 推出同名的車廂式大型賽車電玩以來，這個遊戲便造成極大的轟動。如今移植到 PC 上，無論在音效、畫面都有著一流的移植水準。

在遊戲中你可以選擇 5 個不同的比賽區——酷熱沙漠、清涼的海岸公路……等，配合音效卡享受各地不同的背景音樂。此外，每個比賽區各有著 5 條不同路線，在彎道曲度、路面寬度以及障礙設置方面作漸進式的改變。自認賽車技術一流的 Car Boy，更歡迎向較難等級挑戰，到時你的對手可都是一等一的賽車老手哦！

遊戲裡設計了「隱藏舞台」，假如你在一比賽區裡連續蟬聯 5 條路線的冠軍，大會將破例讓你騎著ㄈㄌㄡ ㄅㄞˋ「風火輪」和其他的四輪賽車一爭高下。如何？拉風吧！在那之前，還是先勤練你的車技吧！

再也沒有什麼事會比賽車的速度感來得令人窒息

機　種：IBM PC XT／AT　記憶體：512K　片　數：4片　類　別：動作

支援魔奇音效卡

顯　示：單色／CGA／EGA／VGA

操　作：鍵盤／搖桿

售　價：270元



整理/林豆豆

時間：79年7月9日（星期一）
召集人：李初陽
GAME 林高手：Lord Jean、Boomerang、科長老、CA
片名：飛龍騎士、核戰狂人夢、武士傳說

羣英會審，遊戲定星等

初陽兄：

由於上期刊登的「群英會審、遊戲定星等」風評很好，一般反應認為評論的立場相當客觀，因此再度邀集各位一本對雜誌的熱愛，再次現身說法，讓所有的發燒友對幾個熱門的遊戲能有更進一步的瞭解，首先我們先就上在上期軟體世界雜誌封面的飛龍騎士提出各位的看法。

飛龍騎士

評分人	評　分
Lord Jean	★★★½
Boomerang	★★★★
科長老	★★★½
CA	★★★½

Lord Jean：

飛龍騎士的點子相當新，但關數簡單，雖然可以用魔法物品，但每一關升級時就得把這些魔法物品捐獻掉，非常不甘心。而每次升級的過場就是那個畫面：瞭望著遠處的天邊。對我而言真的是不對味，RPG 不像 RPG，模擬不像模擬，所以我給它三顆半星。

Boomerang：

我覺得這遊戲可以給它四顆星，它的創意，還有本身的設定都很新，但打鬥的對象就只是惡龍、龍人、怪獸而已，易流於俗套。這遊戲有 RPG 的色彩，又有模擬的性質，但不斷的打鬥反倒讓我覺得它像個動作遊戲一也就是你駕著一隻飛龍，雖有 RPG 的殼子，但做的卻是動作遊戲的事情。當然，以前的模擬遊戲是以飛機、船艦為主，而這個遊戲設定龍為模擬對象，是相當創新的。

科長老：

一開始，我對這遊戲的感覺只有三顆星，但是它屬於 SSI 出版的，並支援魔奇音效卡，效果不錯，所以我給它三顆半星。這個遊戲有些不太理想的地方，像某些任務必須經過很長的一段時間才能真正去執行目標，很容易讓玩家覺得不耐煩。它有20個基本任務，但在途中若提升等級，則任務性質也會隨之更改。由於是採直線性發展，只有一次選擇機會，因此當你完成20種任務後，你可能會想：「假如當時我接受或拒絕了任務，劇情會怎樣發展呢？」

至於第21個任務倒像讓你練習戰鬥用，你可以選擇最弱的坐騎，最強的99隻敵人，然後大戰一場，你就知道什麼叫艱苦了！

CA：

我對它的評價並不高，但我仍給它三顆半星。

因為這是個創新型態的遊戲，可以讓喜歡玩 RPG 或模擬遊戲的人有換換口味的機會，因為這遊戲是 SSI 延續其龍槍系列的作品，所以對 RPG 迷而言或許有某一程度的吸引力，但真正玩過之後，他們會有何觀感，就難說了。

初陽兄：

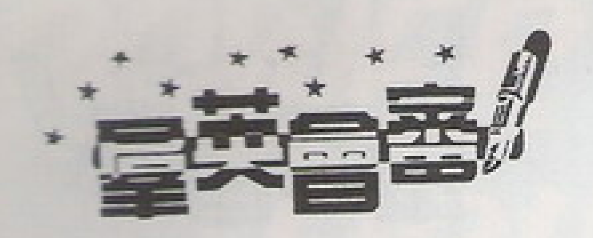
感謝各位提出來的高見，現在我們把話轉向另一個頗有創意、內容詼諧幽默卻發人深思的遊戲——核戰狂人夢。核戰可謂是現代人最大的夢魘了，請各位提出對這遊戲的看法。

核戰狂人夢

評分人	評　分
CA	★★★★
Lord Jean	★★★
科長老	★★★½
Boomerang	★★★½

CA：

我給這遊戲四顆星的評價，我認為這遊戲蠻值得去玩的。它的背景主要是設定由你去控制一個頗具潛力的



島國，然後你可以選擇世上十位頗具知名度的政治人物來對抗，而在它的設定裡，每個政治人物皆有他們的特殊個性和特殊的政治作風，並摻入現實的狀況，像毛澤東的國家就老是人口爆炸，這些變因都在遊戲中以非常諷刺的方式表現出來。

你可以任選四位人物，也就是總共五個人一起在世界棋盤上下棋，採取的是輪迴方式，當然，你可以採取不同的策略，像心戰廣播、擴大軍備或攻擊敵人等方式。猶如玩一個政治遊戲一樣，但，這不是個嚴肅的政治課題，卻是以極為卡通化的方式來表現的。

其優點在於使用諷刺的方式表達世界局勢，並以卡通畫面來吸引你，進而讓你了解核戰的可怕。因為核戰結束時往往是幾千萬人被殺，或世界毀滅，頗有警惕作用。

而政治人物的特性也非常明顯，譬如戈巴契夫就被設定為他講的話都不能相信。你也可以從提供的訊息上得知每個政治人物對你的喜惡，如果你看得懂英文，會發現它用的語句非常有趣，我覺得這遊戲真的值得去玩。

Lord Jean：

這個遊戲太注重詼諧戲謔的效果，對於喜歡戰略遊戲的我而言，並沒有太大的吸引力，所以我只給它三顆星。

科長老：

我對它的觀感是三顆半星，誠如Lord Jean所說，喜歡戰略遊戲的人可能會認為它不夠嚴肅，呈現的狀況幾乎是不按牌理出牌。這個遊戲讓我聯想到兩句俗話：「盡信書不如無書」、「逢人且說三分話，未可全拋一片心」為什麼這樣說呢？在手冊上可以看到每個人都有獨立的個性及特徵，但為了他的這些特徵而把他叫來參戰的話，卻往往不會按照你的希望去發展，即使是以最穩定的狀況去玩，仍會產生不可預測的變化。

而這遊戲裡有所謂的親善指數，對其他國家的友好程度以數字來表示，但事實上遊戲進行時，當一個國家將對另一個國家動武時，我們可以發現它並不是對親善指數最低的國家才採取行動。

另外還有一點就是當你的飛彈或飛機佈署完畢，會發現原來一些對你敵意甚深的國家，親善指數竟會回升，我想作者這樣設定也反應到現實的情況，也就是當你武力增強時，原來敵對的國家就會故作姿態示好。

很可惜的是沒有支援魔奇音效卡否則效果應該會更好。

初陽兄：到目前為止，是不是還有人要補充：

CA：

補充一下，我覺得這遊戲或許深度不夠，但諷刺性十足，而且規則、操作簡單蠻適合一般玩家來玩，也很適合心情不好，想發洩、想掀起世界大戰的人來玩。

還有當你的國家被炸成平地時，你會自動對曾經對你不好的人展開報復行動，不管現在它是否與你敵對，你都會把現存的彈藥全部炸過去。反映到現實世界裡便是：如果你攻打一個國家，把它逼進絕路，如果它有核武，它一定會反擊的。

而且它有一個特性，就是心戰廣播的人往往是最後的贏家。像別人打得火熱時，甘地不斷心戰廣播，而贏得勝利。或許這正是作者希望世上各國以和平的方式來處理彼此的問題吧！

Boomerang：

這遊戲我給它三顆半星。

它強調的是一個蠻快速的戰略遊戲，講求以快速來達到效果，設定很快，選人很快、擴充軍備很快、心理作戰很快、選定目標也很快，按個鈕就能很快地殺死幾百萬人，在戰略遊戲來說，是一個很快可以玩完的遊戲，但是過於注重畫面和諷刺意味，會讓你覺得這遊戲的戰略邏輯之設定並不深入，甚至不合邏輯。

所以就戰略遊戲的角度而言，它並不是很成功。

CA：

我覺得不應把這遊戲放入戰略類。

Boomerang：

教育性戰略？

CA：

也不該說是教育性，應該是一種趣味性的軟體而已！因為裡面的戰略性質並不高，並不像一般的戰略遊戲，得考慮到那麼多的因素，趣味性應該是它最主要的訴求。

Boomerang：

如果它再加入諜報的話，像美人計、俊男計的，應該會更精彩。

CA：

我再補充一下，它的一個優點是如果你用滑鼠來玩的話會比較順暢，因為它的所有指令完全放在一個畫面當中，只要用滑鼠移動到指令方框就可以執行你所要的命令。

Boomerang：

而且當你設定好所有的配備佈署時，把箭頭移到「Nuclear War」按下一鍵，就發動核子戰爭，若你按錯鍵，它還會告訴你說已設定好，請選擇「Nuclear War」，令人感覺到這遊戲極大的諷刺性。

初陽兄：

其實遊戲本身不單單只供休閒之用，一個好的遊戲更具有寓教於樂的功能，玩家可以透過遊戲抒解身心、開拓思想空間。像核戰狂人夢就以詼諧的手法反映世界局勢，甚至讓玩家感受到戰場上的爾虞我詐。

接下來，我們來評論武士傳說，有哪位要率先發難的？

武士傳說

評分人	評　分
Lord Jean	★★★★
Boomerang	★★★☆
科長老	★★★☆

Lord Jean：

好，我開始轟。

第一，它完成任務非常不合邏輯，不過我還是給它四顆星，因為它的



劇情和完成任務的方法非常新，操作介面非常有創意，不像老類型的RPG就是一堆文字，什麼屬性、HP、SP就是一堆數字，而是以不一樣的方式來表示，像……

Boomerang：

請問什麼叫不一樣的方式？

Lord Jean：

像戰鬥時，我方和敵方的生命點數就是以紅線來表示，裝備也非常具象化，不是一堆文字 。

戰鬥是這遊戲最精彩的部份，但玩到最後，最煩的也是戰鬥。剛開始的確覺得它有創意，但玩到後來，就嫌它太過繁瑣了。比較不合理的是法術，稍微一用就耗光體力，不如不用。但法術可以調配倒是一個很好的idea，所以它還是有四顆星的價值，OVER！

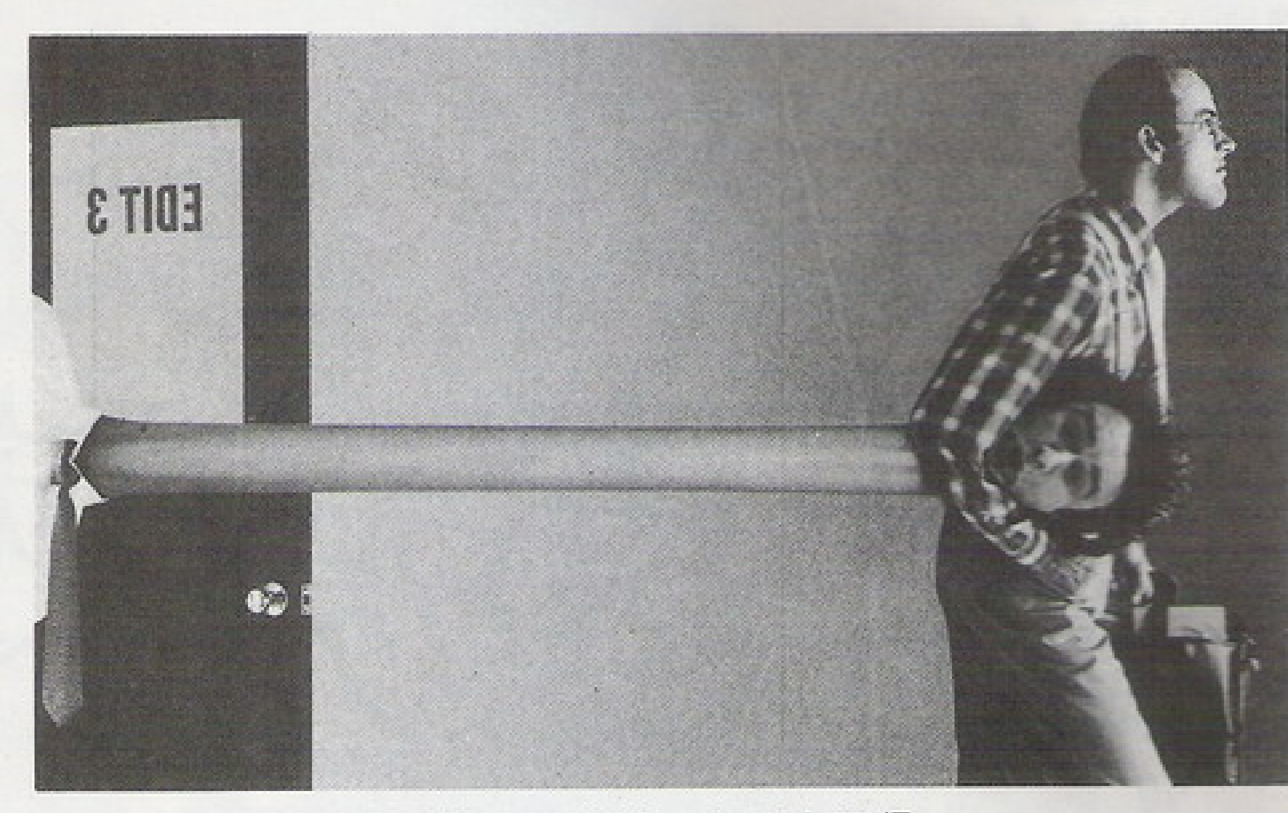
Boomerang：

這個遊戲我給它三顆半星，因為它一方面希望強調接近真實狀況的戰鬥設定，可以設定用砍的，用劈的，或用刺的，非常仔細；但另一方面又和真實偏離很多，像隊友之間金錢竟然不能交換。

在這個RPG遊戲裡，儲存進度是非常重要的一點，因為一趟出去，打了半天，從敵人那裡搜個四、五樣物品，回來卻只換個一千塊；若是吃了敗仗不但沒有經驗點數，更損失了盔甲，真是賠了夫人又折兵。

為了賺錢、為了升級、為了獲得足夠的經驗點數，而出去打了好幾場仗，萬一其中有一、兩個人被打暈扒光就得考慮到底存不存。不存的話，這2、3個小時作戰都白費了；若只存別的隊員，不存那個被打得很慘的人，他升級就會很慢。此外，必須回旅店去存進度是個頗不合理的設定。

還有在戰鬥時的設定也很不公平譬如以人來講，若要換裝備，如將遠射程武器換成近戰的武器，就必須將原有的武器丟掉才能 更新 武器 配備。而對方像是有三頭六臂似的，接近你時大刀猛砍，一會兒跑開了，馬上



對於軟體遊戲的審慎，有時也不得不使業者小心翼翼的帶著腦袋走（別人的？沒這回事，當然是自己的囉！）

又換了遠射程武器K你。待會兒接近你時，又是刀劍齊出，真不知對方手上到底有多少武器。

而升級方面更是不合理：要升級還得選個怪物來打，而選到什麼樣的怪物就全看你的運氣。運氣好是個矮鬼，一打就升級，倒霉的話，來個雙頭怪或石巨人，你一看就知道：趕快逃吧！或乾脆站在原地讓牠打，打完了早點結束。

其實它某些部份蠻像創世紀，但若能改進這些不合理的地方，它會是個相當不錯的遊戲。如果還有後續動作，像出續集，而改進這些缺點，我相信它會是繼創世紀之後的一個蠻不錯的遊戲。

初陽兄：

接下來我們請科長老來發表一下意見。

科長老：

我對這遊戲的觀感也是三顆半。

和前面兩位一樣，我對它的戰鬥方式有蠻多意見。開始時，戰鬥的方式很像武俠片可以套招似的，可是玩到後來呢？像Orc常常出現，我們明明已打過好幾十遍了，可是它一出來，還是得想想牠會用什麼招式，而我應用什麼招式呢？如果它能設置自動戰鬥的功能一比如說對某一種怪物的戰鬥經驗會存錄下來，然後隨著你對這些怪物的戰鬥經驗累積愈多，在自動戰鬥的模式當中就對你愈有利，練功時會更有幫助。

另外，它的情報系統其實和創世紀的有點像，都是採用關鍵字的交談系統。

其他平面的系統設定倒蠻有趣的。這遊戲的旅店有兩種：一種是要正正當當付錢去住的旅店，一種是黑店，住不用錢，但一覺醒來可能身上就會少了一些東西。

Boomerang：

它經驗值的增加似乎對戰鬥並無幫助。

科長老：

經驗值是幫助你學習技能及修改魔法用的，屬性並不會隨之提升。

Boomerang：

所以打鬥時還是會打得很累。

初陽兄：

今天很感謝各位的踴躍發言，提供了如此寶貴的見解，因為時間關係，今天只能評論三個遊戲了。

希望類似的座談能持續舉行，當然最需要的還是各位高手的踴躍參加了！ φ

/科長老



別傻了，好夢怎麼能夠連床？除非你是被虐待狂！詭異、神秘、逗趣、驚險、刺激、奇情、動人；動作火爆、情節溫馨、內容引人入勝、回味無窮。朋友，這就是它——好夢連床！

明知道身不由己，還是得面對每一個不可知的夢境，就算夢中走上千百回，依然無法改變即將到來的際遇，一次又一次地向既定的命運搏鬥。「人定勝天」這句話在這裡，已經不單單是條信念，除此之外你已經沒有活路好走。

想想看，一個躺在手術床上，差不多已經進入彌留之際的病人還能想些什麼？是追緬過去的光榮事蹟，還是懷念過去生活的甜蜜回憶？辛酸苦辣在剎那間又全都湧上心頭，只是此時已來不及有太多感受。

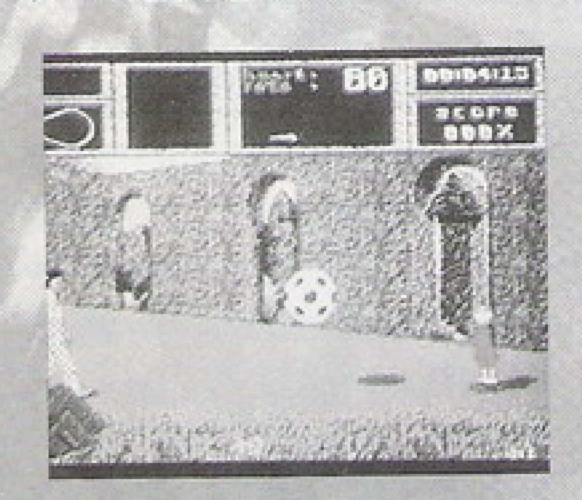
回想快樂的童年，最喜歡的地方莫過於遊樂場了。是的，回憶就從這裡的棉花糖開始……

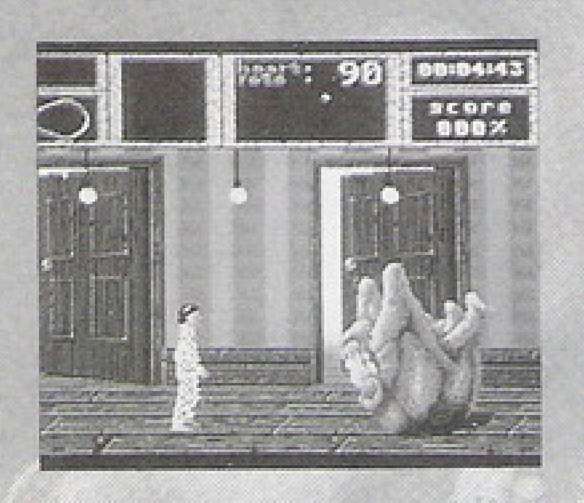
記得那時看著棉花糖機裡的糖絲逐漸纏繞成棉花糖，除了一面享受口中甘甜的美味，心中還擁有著另一份成就感！但是現在……我只想趕快離開這裡——被這麼粗的棒子打個正著可不是鬧著玩的事情！

鏡頭一跳又來到昔日人潮洶湧的遊樂場。看那景物依舊，人潮……噴？！人都到那裡去了？對！我想起來了！那年我就在這裡被蜂螫了一下……不，不，這一定是個夢！天哪！牠又來了！你看牠手中抓的東西是……？一定要想個法子，非把它拿回來不可！奇怪？老是感到腦袋空空，好像有些不大管用似的？！

下個鏡頭指向了鏡屋，望著鏡中凹凸不平的身影，反覆思索著該鼓起勇氣躲在這裡，還是要硬著頭皮往外衝，或者……繼續想這個問題？

終於向右跨進玫瑰花圃。常言道玫瑰多刺，沒想到這裡的玫瑰居然長滿獠牙，這會是我每日辛勤照料的玫瑰花圃嗎？好哇！居然恩將仇報，看我不打死你才怪！





咦！什麼聲音？喂喂喂！割草機你別靠過來，別開玩笑了，挨上一刀可不是好玩的！

三步併做一步走向前，說也真巧，那不是我心愛的小女兒嗎？還拍著皮球玩呢！瞧她那張嘴，笑起來咧得像切了片的西瓜。嘿，把皮球丟過來了。想玩一下嗎？喲！皮球怎麼也長牙啊？嚇！連她也拿出刀來了！這是……？

嘜！半夢半醒之間又來到這個甚麼鬼地方？熱的像是火鍋一樣。俯瞰大地乾裂，仰望藍天飄著些微雲……魚兒魚兒天上游？撈一條下來瞧瞧。前面蹦蹦跳跳的又是什麼怪物？管他的，我豁出去了，吃我一記「砂鍋魚頭」！

啊！這麼大的怪頭？！怎麼眼前有這麼多眼睛、烤雞、老爺鐘晃來晃去？我…我不行了……

不過可別以為經歷這些匪夷所思的事情需要相當複雜的控制方法，事實上簡單的很，全部17個場景，頂多只用到 5 個控制鍵。

其中幾首背景音樂，你我早已耳熟能詳，但在此時聽來，卻又別有一番滋味在心頭！

為了不讓你「抱著歉意入眠」，務必請你小心翼翼的和我一同進入這個夢的世界。你可以一面作「夢的解析」，一面跟著我來。希望從現在開始讓你夜夜酣睡、好夢連床！

銀色匕首之謎

/Lord Jean

今年可說是SSI遊戲大出之年，繼克萊恩英豪與飛龍騎士之後，現在又出版了銀色匕首之謎。它是AD&D被遺忘王國系列遊戲繼青色枷的詛咒之後又一最新力作，操作方式也承襲以前傳統，採3D平面混合方式。只要以前玩過相同系列遊戲的玩家，都可以很快地上手。

一接到此遊戲，我就興沖沖的挖出以前玩青色枷的詛咒留下的人物資料，一股腦兒塞到子目錄去，結果半個都沒出現。想了一下，敲了敲腦袋，才記起以前保存時忘了先解散隊伍。只得將青色枷的詛咒又install到我那已無多少空間的硬碟，將隊伍解散，再將人物檔（以.WHO、.SFX、.STF作副檔名之檔）拷貝到新的SAVE子目錄。好不容易將人物叫出來，又發現人物的裝備全不見了。早知道就重設算了。

在銀色匕首之謎中創造的新人物一開始就在第7級以上，省得重頭再練。至於隊員職業的分配，我建議少用兼職的，除了戰士兼賊與牧師兼魔法師兼戰士之外。因為本遊戲等級最高可升到15級，兼職的最多升到8、9級就停了，不如專職來得吃香。

我的隊伍如下：

種族	職業
人類	遊俠
人類	流浪者
矮人	戰士兼賊
半精靈	戰士兼牧師兼魔法師
人類	牧師
人類	巫師

其中四名專職的等級可升得較高，在遊戲後期有很大幫助。至於兩名兼職隊員則可作支援之用，尤其是戰士兼牧師兼魔法師，雖然等級升得不高，但可在前方肉搏，也可在後方以法術支援，為隊伍中強大的後援力量。

隊伍組成之後就可進入遊戲，一開始市長就會贈送一筆錢與裝備。將較好的武器護甲撥給前線隊員，再去裝備店內把缺的補足。記得給每個人買面鏡子，這可不是用來裝扮用的，在對付蛇髮女妖（Medusa），雞蛇（Cockatrice）與石化蜥蜴時，可拿來暫當盾牌，將它們的石化射線反射回去，以彼之道、還施彼身，保証兩三下就擺平。但戰鬥完記得換回盾牌，因為鏡子幾乎沒有任何防護力，遇到其他怪物可就慘了。打點完畢之後就準備上路了，可不要忘了先禁營記好法術，準備好裝備，再存入第一次進度。

開始時先到城外走走，但是地圖範圍相當大，約86×64，而且沒有提供平面地圖畫面一不畫地圖保証昏頭轉向。最好準備張半開方格紙，不然可能畫不完。還有一點，不要太相信畫面顯示的座標，它可能會誤差一兩格，這是原程式的錯誤，自己多留心些。

遊戲第一個任務就是要解救知識之泉，它是貫穿全遊戲的中心，在它四週有許多傳送門，可以到達許多重要地方，但必須先找到傳送門的另一端才能使用。換句話說，當你到達一陌生而危險的地方，只要找到傳送門就可回到知識之泉，以後再要回到那地方，只要進入知識之泉這一端的傳送門就可立即到達。

但惟一的麻煩是，有隻赤龍守在知識之泉。不要忘了向個老人要防火卷軸，不然牠隨便吐個火就可烤焦全隊。提示就到此為止，以後就靠各位玩家自己闖了。

銀色匕首之謎的戰鬥方式並無多大改變，以前有玩過青色枷的詛咒或克萊恩英豪的玩家，若自認經驗豐富可以像我一樣，將難度調到最高，則所有怪物生命力都變成兩倍，攻擊力與法術成功率都很高，可享受一下刺激快感，而且經驗值也是兩倍，升級很快。但初級玩家萬萬不可如此嘗試，那天將電腦砸了，別找我賠！

總括來說，這遊戲並不難，只要按正常步驟很快就可以結束。我大約花了25～30小時玩完這遊戲，其中有一半以上的時間都是花在繪製那張巨大的86×64地圖與礦坑地圖上。但這些地圖實在太大了，塞不進說明書，不然可以節省各位玩家不少時間。在劇情上，若肯看完畫面所有的訊息，再加上翻好的冒險者手札，一定會感動不已，尤其是最後結局一定要細細品味。這一個遊戲是AD&D迷必須要收藏的精品，RPG狂也不要放過它！φ



漫談遊戲科技2001

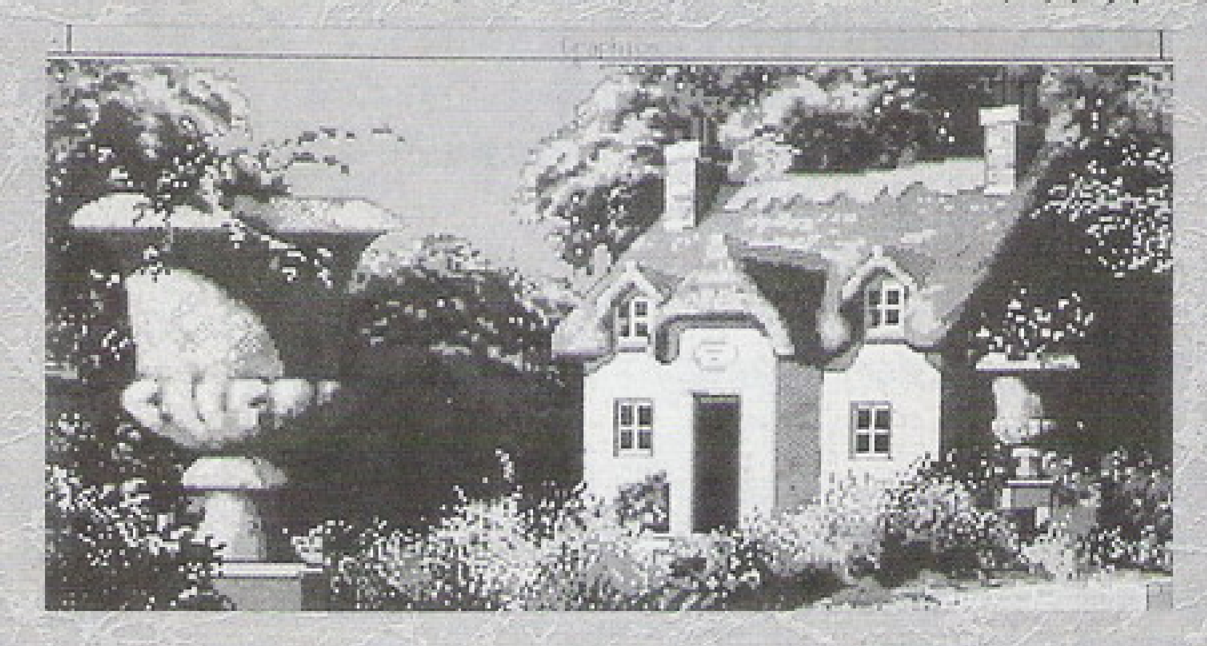
編譯/好奇寶寶

一、前　　言

電腦遊戲市場瞬息萬變，隨著科技的發展，達爾文「適者生存，不適者淘汰」的演化律也見於今日的電腦遊戲生態。面對任天堂，NEC電視遊樂器的強力猛攻，個人電腦遊戲市場顯得有點招架不住，甚至還有人預言個人電腦遊戲已走入死胡同。到底真的有這麼悲觀嗎？讀者可以從以下的報導看看立體文字冒險遊戲如何「天蠶變」以及「超擬真」遊戲的研究得到些啟思…

二、立體文字冒險遊戲的「天蠶變」

也許有人曾跟你提及「立體文字冒險遊戲已經沒有市場」這類悲觀的言論，但看過 Virgin Mastertronic 最近發表的新技術之後，不免對此論調抱持懷疑的態度。特別是該公司 Anita Sinclair 所領導的 Magnetic Scrolls 小組將於今夏發表的「奇異王國」（Wonderland）已把這些技術商業化，並首度公諸於世。「奇異王國」使用多視窗及多工技術發展二年半以上，提供玩者邁入另一新的遊戲領域。



舉圖形而言，除了擁有最基本的高解析度 EGA、VGA 及 Super VGA 圖形及動畫之外，還可以讓玩者於文字訊息仍在捲動時，將螢幕上任何一處的圖形放大，甚至將某些特殊動畫部分放大，觀察其細微的動作。由於多視窗技術的進步，玩者尚可將文字訊息視窗搬移到螢幕上任何角落，然後叫出自動繪製地圖功能視窗及羅盤方向功能視窗或圖形視窗。

這套系統擁有類似麥金塔電腦的圖像介面，可將螢幕上任意文字或圖形剪貼於其他功能視窗內，也可剪貼在筆記本上，如此一來，你就毋需在身邊準備一本筆記本隨時記下出現的訊息及地圖，我想愼人一定大大喜歡這個功能。

另外，遊戲動詞介面也優於傳統的文字冒險遊戲。假如玩者不確定該用什麼動詞，可叫出顯示所有已建立動詞的視窗，系統會將可用動詞以粗體字顯示，無用的動詞則以淺灰顯示。選擇一個可用動詞之後，可用物品視窗緊接著顯示在旁，相當人性化。若是可用動詞視窗內沒有玩者需要的動詞，再鍵入即可，最後再把該動詞存入供以後選擇。

最有趣的功能是幫助解謎的「逆向文法解析器」（reverse parser），玩者可將他認為所有可能的動詞及物品全丟給解析器進行「嘗試錯誤式的」解謎。雖然「奇異王國」使用這套系統，但設計者還是留有10%的謎題留給玩者為想出正確的句子傷傷腦筋。

假若玩者懶得使用動詞命令去探索某個特定區域，還可叫出羅盤方向功能視窗，該視窗會將可探索的方向以粗體箭頭圖形指引出來，其他淺灰的箭頭指的是無法探索的區域或邊界。

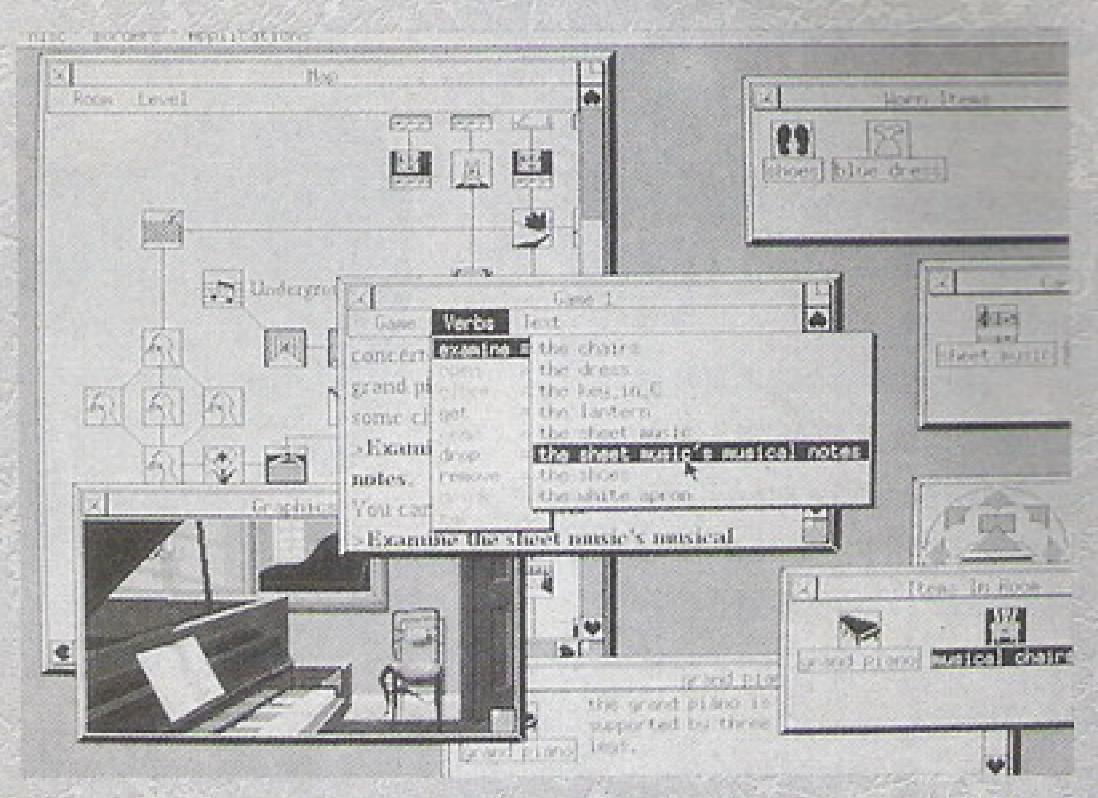
另外一種探索的方法是「指向與挑選」（point and click），所有有用的物品上面都有一個可拿取的圖像標示，物品並可在遊戲畫面及物品視窗間移動。這個功能相當重要，因為謎題大多是物件導向（Object-oriented）而不是人物導向（people-oriented）。

提起自動繪圖功能，更是令人耳目一新。其圖像式的樹狀地圖結構可讓你將游標指向任何圖

像上面並叫出前面已探索過的地方。所以，若是你的朋友想看看遊戲裡面Mad Hatter的茶會，只消將游標移到代表此處的圖像，叫出該處的動畫即可。在此樹狀結構裡面，也有表示層樓或地下穴的地理環境的功能。

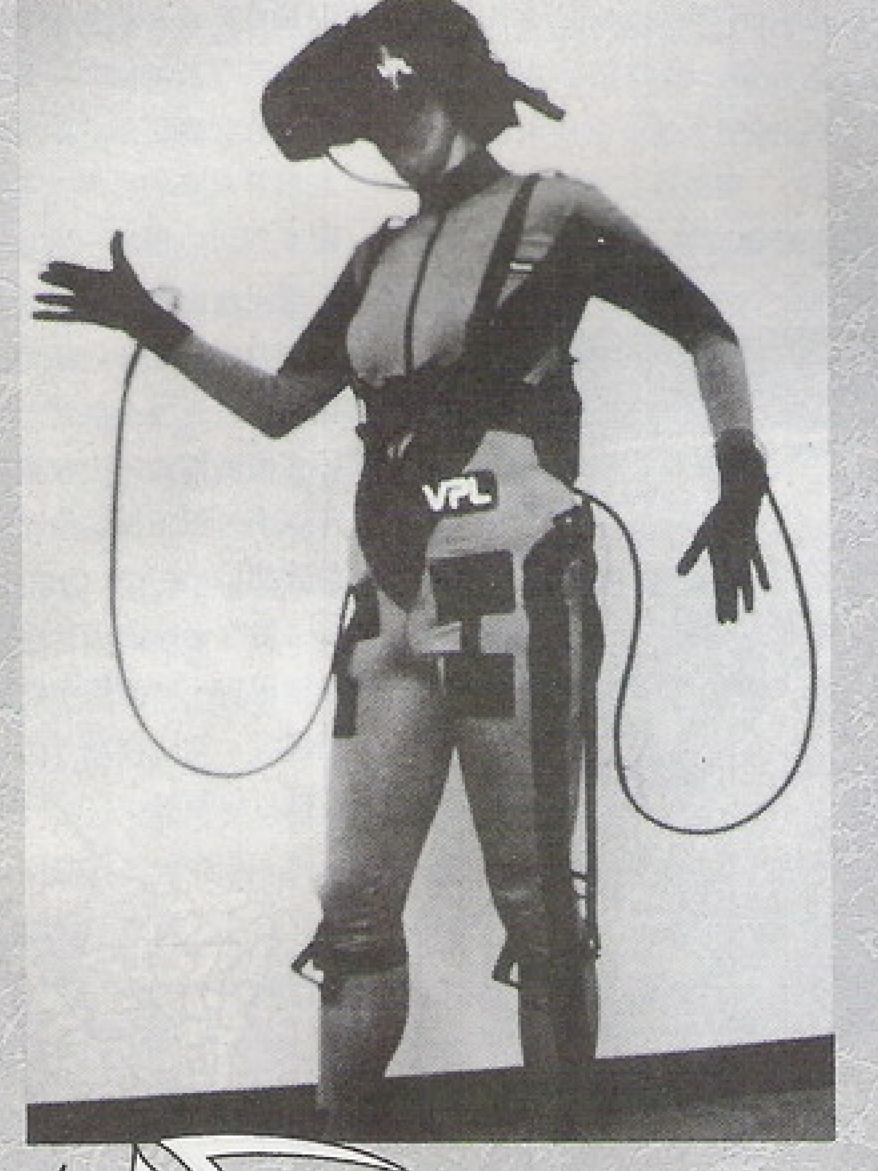
這些新型立體文字冒險遊戲的視窗系統是在VAX型電腦上發展的，程式完全與機器無關，因此移植到任何機器上均相當方便。Magnetic Scroll的領導人Sinclair還建議我們看看以後這套視窗系統應用到其他類型的遊戲上會有什麼意想不到的效果（他們花在「奇異王國」的發展時間遠比以前的遊戲多四倍之多）。

正如Sinclair說的：「文字冒險遊戲並未壽終正寢，只是會使人更傷腦筋罷了。」她希望這套新的視窗系統技術會為個人電腦遊戲注入新的生命。



三、「超擬真」（Virtual Reality）遊戲的研究

不知道讀者有沒有想過，若是我們能親身體驗遊戲中的世界該有多好，



以前大概只能在科幻小說裡神遊太虛，過過乾癮，但在不久的未來，這些都有可能成真。北卡羅里那大學的高科技實驗室，VPL研究中心（在紅木城）、Autodesk公司及NASA（美國太空總署）均正在從事類似的研究。

實驗者能夠穿過一幢不存在的建築、體驗受損器官的運作情形、調查由裡而外的次原子分子、走過不同的地形地層；或者在不需要昂貴的真實設備及材料情況下組合及拆解昂貴的引擎、零件及高科技產品；甚至模擬古世記暴龍時代。

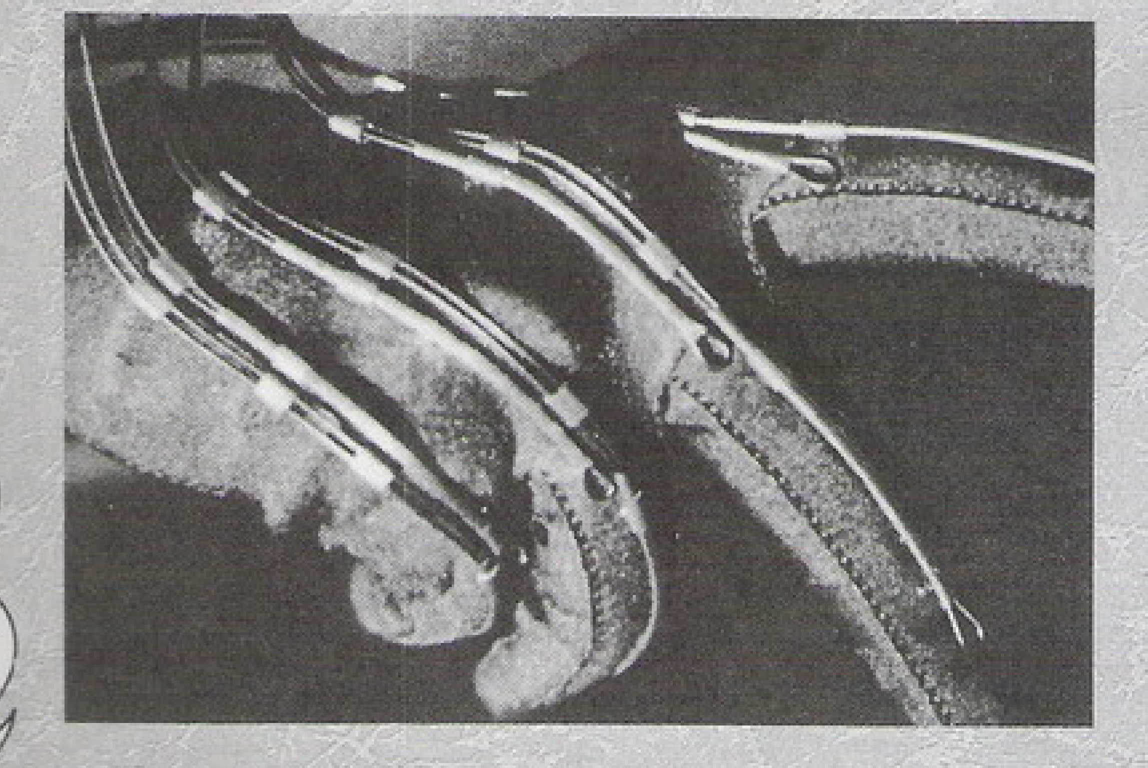
「超擬真」的原理及架構如何？實驗者通常戴著一副護目鏡，護目鏡接上一組「矽康圖形電腦」（Silicon Graphics IRIS™）。實驗者頭部戴著Polhemus三度空間同步感測系統來追踪頭部三個方向軸的位移動量。如此，電腦會根據感知結果將所要環境的立體圖形映射到護目鏡上面。目前NASA的系統只能產生線框立體圖形，而VPL已能模擬出彩色全輪廓外形的地理環境。

當然，光是可以看到還不夠，最好還可以摸到。雖然「觸摸」的功能尚未問市，但國家衛生署的 Richard J. Feldmann 已發展一套「操縱線」（joystring）的工具。那是一根搭在九條緊伸電纜的 T 型棒（每端連接三條），其上連接軸心解碼器及變速馬達。當你移動 T 型棒時，這九條電纜的張力產生變化，而測知其改變的動量及力量。利用此裝備，實驗者可在「超擬真」環境下移動「超擬真」物體，或是利用遙控的方式操縱遠處的真實機器人。

跟「觸感」較有相關的裝置是「資料手套」（datagloves）。「資料手套」是任天堂上的「動力手套」（Power Glove）的複雜版本。只是高達美金8,800元的售價已教許人聞之卻步。「資料手套」利用光纖電纜當作感知器來感應手指的張力，如此 Polhemus 追踪器就可將手套感知的位置放在三度空間上面。藉助這種方法，使用者可以到達「超擬真」世界裡的任何地點。

然而，這種擬真測知的程度尚不盡完美。研究人員還想在每個指尖上面加裝刺痛感覺的裝置。如此一來，實驗者就可實際感受到摸到「超擬真」物體的感覺。

有一家名叫 EXOS 的公司已成功建造一套名叫 Dexterous Hand Master 的裝備，他們在手套關節處再加裝電腦控制馬達，當使用者將手放入手套時，電腦程式會使這些馬達反轉，模擬觸或抓取固體的抗力。



VPL 公司已經實驗出一種力量回饋方法，但尚未製成標準裝備。

假設我剛剛提到的裝置都便宜到每個人都買得起的話，那整個遊戲空間就會變得無限寬廣。到時候 RPG 玩家們所見到的不僅僅是一度空間平面景像，而是能夠探索真正三度空間的地下城及城堡；科幻遊戲的狂熱者也能來次真正的「第三類接觸」，並且看看未來的世界；英勇的戰爭遊戲將軍們可以指揮一場真正的中日戰爭，享受被砲轟的無限快感。可想而知，到時候玩動作遊戲的鬥士們得多準備幾箱「正光金絲膏」了。

據我推測，大家還得耐心等待十年以上，但相信各位和我早已陷入這般狂想中。在不久的未來，這種「超擬真」星際大戰廣場也許會如雨後春筍般地出現，可能還會成為21世紀的熱門運動。到底有無可能，且讓各位讀者拭目以待囉！ φ

瘋言醉語，道聽塗說



本篇所述純屬傳說，僅供茶餘飯後閒談之用，與本公司發行計劃無關。

編譯/林　豆　豆

我帶著手銬，在法警的押送下走過冷森的長廊，站到洛杉磯地方法庭的被告席上。

辯護律師安慰我：「別擔心，他們必須提出證據證明你竊取了機密才行，而他們根本證據不足。」

審問一開始，原告就指控我竊取的不只是工業機密，更涉及國家機密。

第一位證人是一名聯邦探員，他控告我洩漏了 Larry Holland 所撰 Secret Weapons of the Luftwaffe（盧卡斯公司預定在今年耶誕節發行的 Their Finest Hour 續集）的故事大綱。瞧他那副大驚小怪的模樣，好像第二次世界大戰的各式軍機還是高度機密似的。

他更進一步指出：有人密告我和一名蘇聯軍官（Soviet Pilot）來往甚密。天哪！他們緊張個什麼勁兒？Soviet Pilot 只是 Electronic Arts 預計在秋季發行的飛行模擬遊戲。

我的律師反問他有何證據，他顯得有些緊張：「他知道密碼，我在他硬碟中找到『monkey island』這個密碼。」

我的律師問他所指的是不是盧卡斯的海盜故事遊戲：The Secret of Monkey Island（隆・吉爾伯特最新力作，採用瘋狂大樓式人機介面的立體冒險遊戲）。

聯邦探員顯得更緊張：「那他為什麼知道『savage empire』這個暗語？可見他跟蘇聯暗地交易！」

原來他指的是 Origin 公司 Worlds of Ultima 系列遊戲的第一部：Savage Empire。大家都知道創世紀中的月之門可將人傳送到別的世界去，這一次就把玩家傳送到史前巨獸到處橫行的世界，而老戰友 Iolo 和 Shamino 也會來軋上一腳。

我的律師把相關文件遞到他面前，他還是不肯認錯：「不！我還有證據顯示他曉得『Quasar（類星體）計劃』。」

我和律師呆了一會兒才搞清楚是怎麼一回事：「Virgin Mastertronic 正在撰寫一個名為 Quasar 的太空爭霸遊戲，玩家不但要從事軍事戰略佈署，還必須妥善運用各種資源。你說的大概就是它了。」

原告疾聲怒吼：「抗議！辯護律師正企圖誘導證詞，使庭上相信一切都只是電腦遊戲而已。不會有人對電腦遊戲著迷到那種程度。」

證人離席後，案子仍然繼續審理。

我和律師利用休息時間，在自助餐廳的大型玩檯上拼了一場曲棍球賽。我輕易地獲勝，但唯恐影響他在法庭上的表現，連忙勸他別太在意，畢竟它的模擬真實程度太低，甚至不如 Wayne Gretzky Hockey 這個遊戲。

律師坦承很少玩運動類遊戲，他只喜歡玩模擬飛行，不過卻尚未遇到十分滿意的遊戲。

我建議他試試由 Chris Roberts 設計，Origin 發行的 Squadron:The Space Combat Simulator。這個遊戲不僅強調個人的飛行技術，也注重團隊合作的精神。

再度開庭，對方律師臉上掛著詭譎的笑容說道：「你真以為庭上會相信一切都只是電腦遊戲而已嗎？那麼請你解釋一下，為什麼近來老是在電話中提到 Warmonger（戰爭販子）這個字眼？」

碰上這種人，我只好盡力解說：Warmonger 是由 Bullfrog（上帝也抓狂的設計者）設計，由 Electronic Arts 在今夏發行的戰略遊戲。這回玩家扮演一個原始部落的首領，帶著全族人移居到一個生疏的地方，不但要張羅生計，還要抵禦外侮。

很幸運的，我獲判無罪。經過這場官司，我才曉得不玩電腦遊戲的人，想像力竟有這麼豐富！

攻略

STRIDER 出擊飛龍

完全攻略地圖

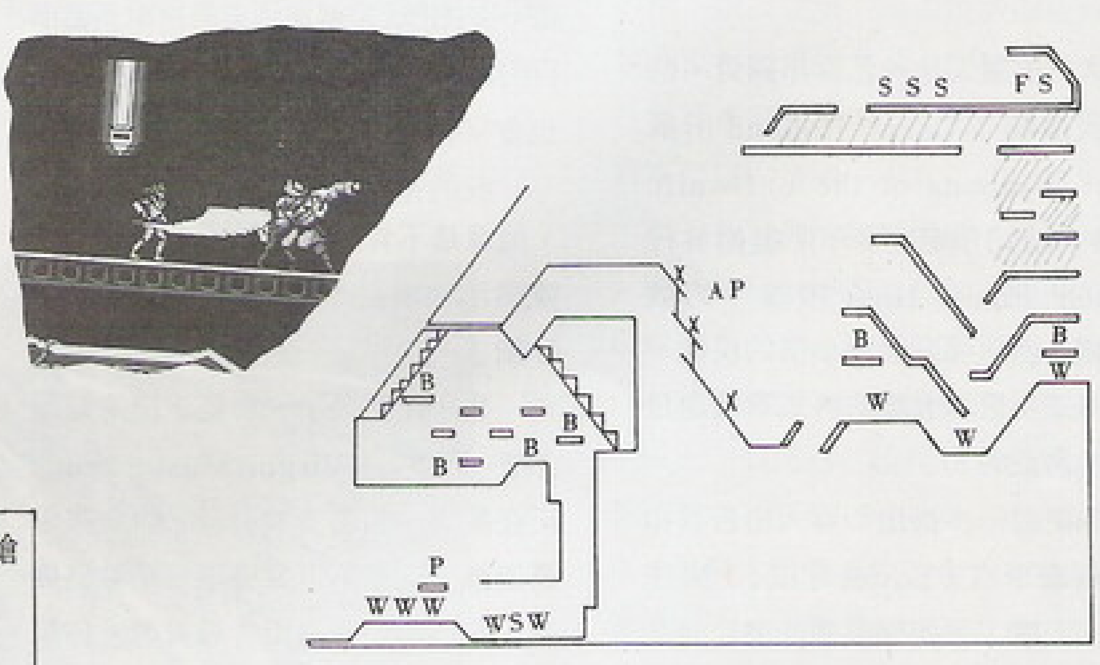
/HJL

提示：

第一個得到之寶物為護身衛星，但生命如果比拿到衛星時減少一格則護身衛星便會消失。當主角有護身衛星後，再得到之寶物大多是使生命力增加一格的寶物，否則就是無敵（但時間甚短）。

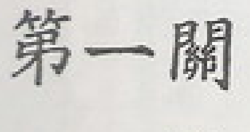
㈠第一關：

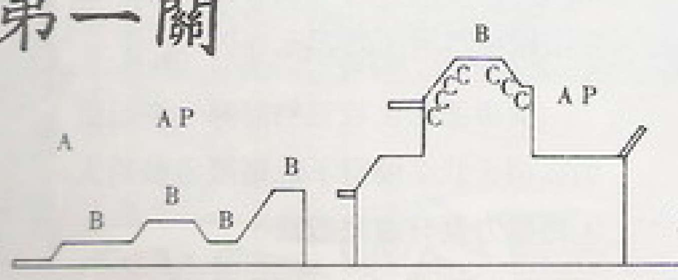
遇到第一個強敵時，其摧毀後須迅速離開，否則將遭火球襲擊。第二個強敵為一雷射武器，只要蹲在其前一直攻擊便可躲過雷射而將其摧毀，但不可太靠近。最後的敵人為機械蜈蚣，它以順時針方向環繞，只要跳躍至背後偷襲，重複幾次便可過關。



第二關

A－飛碟　B－敵人　C－機關槍
P－寶物
S－強敵　W－狠　X－地雷
AP－攜帶寶物的飛碟
FS－每一關最後的敵人





㈡第二關：

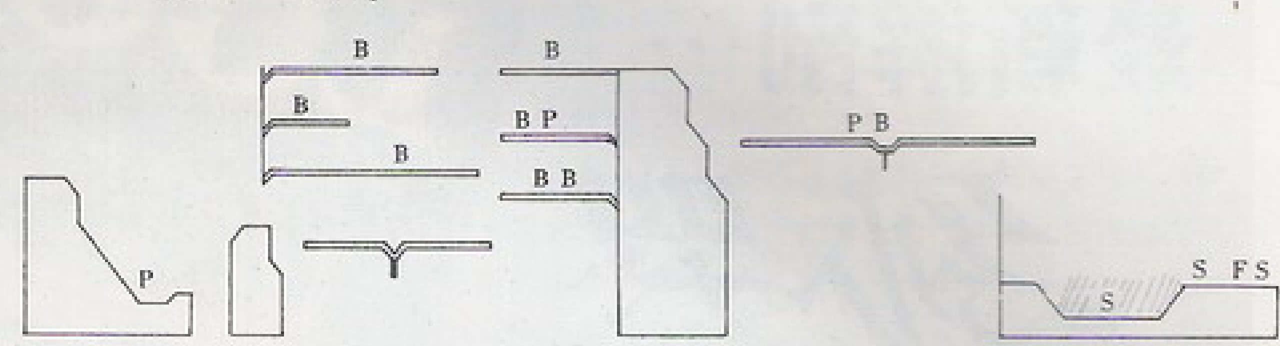
第一個強敵為一機械金剛，看似可怕，但是它只會前後移動，所以只要站在可攻擊到金剛，但是金剛無法攻擊到你的地方就可輕而易舉地打敗金剛，圖中斜線部份會有不定之炸彈飄落，只要一觸即會爆炸，須多加小心。

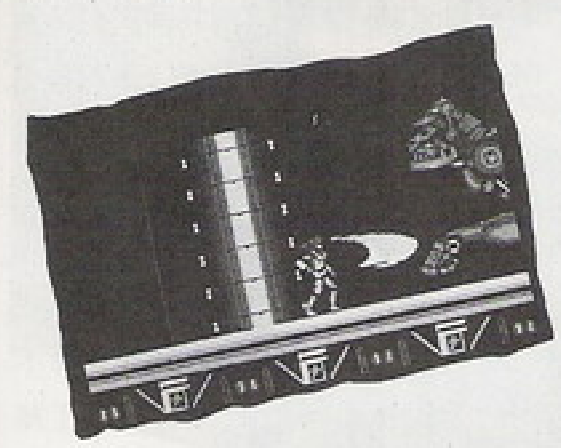


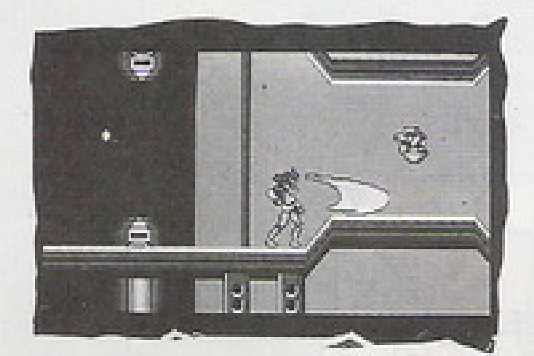
第三關

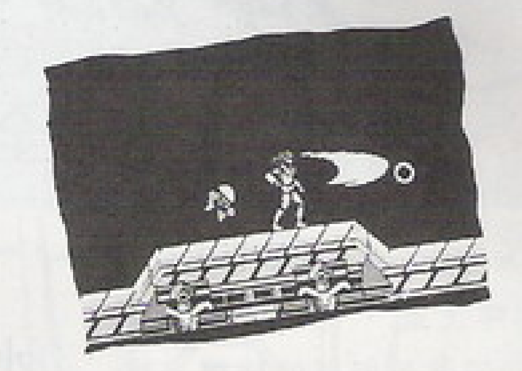
㈢第三關：

本關為一原始森林。圖中斜線部份有食人魚不定時出現，須小心其攻擊。本關之強敵為三隻獨角龍，須小心它們的偷襲。

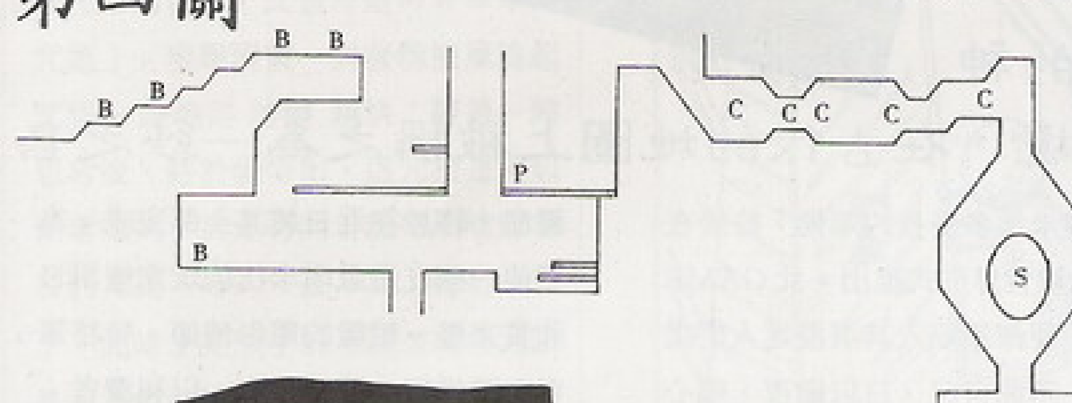






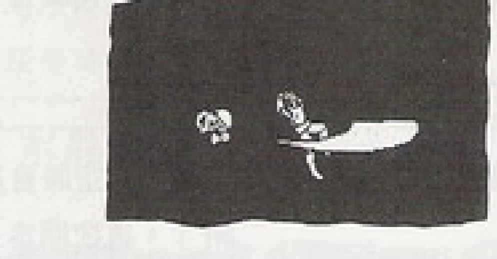


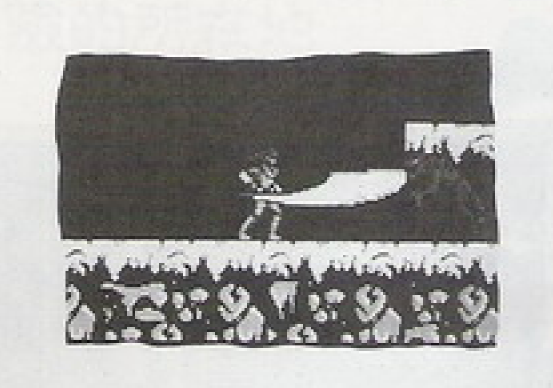
第四關

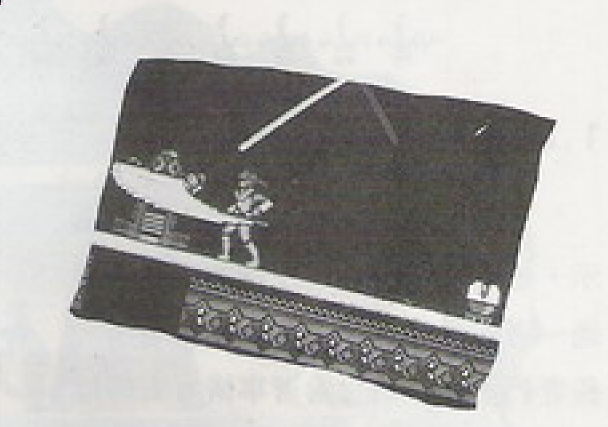


㈣第四關：

本關為一飛船內部，共有兩個強敵，第一個強敵為一大鐵球，將其摧毀才能開啟獨腳船長之房門。由於獨腳船長一腳殘廢，所以只會站在原地攻擊。



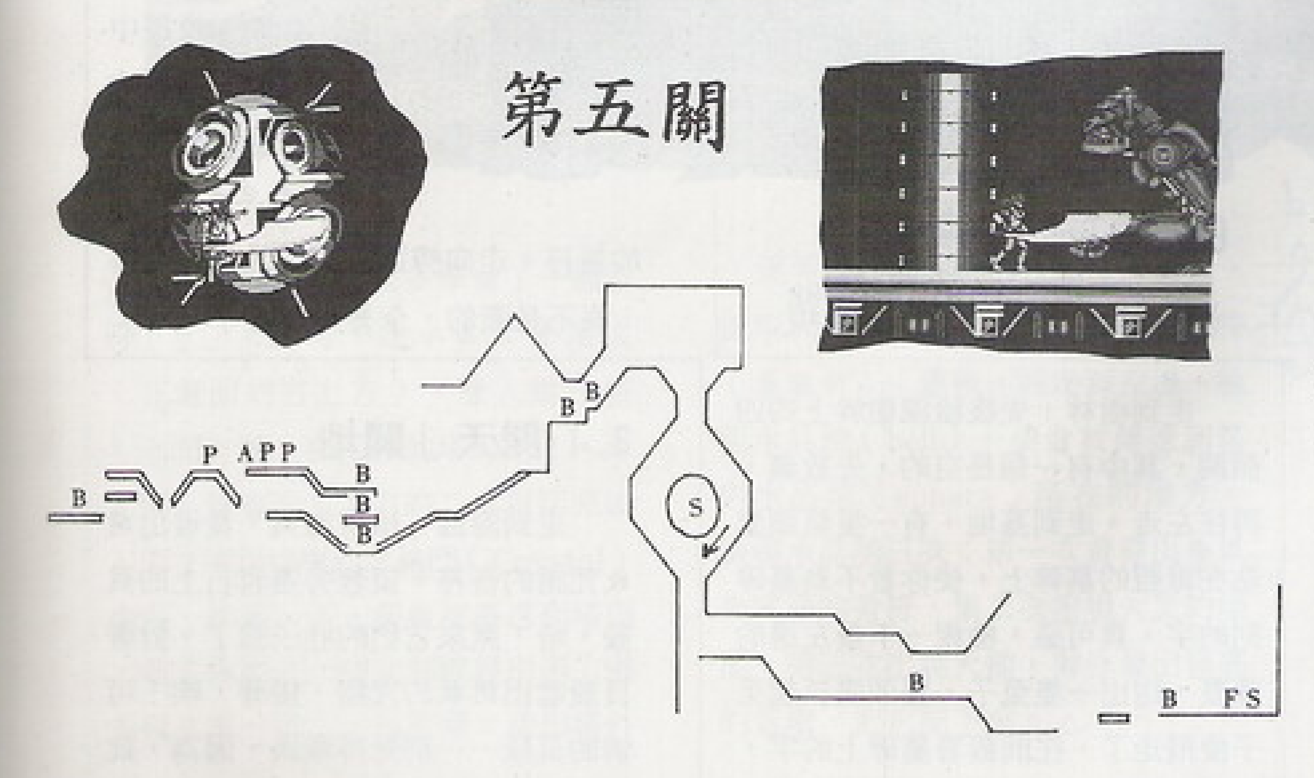


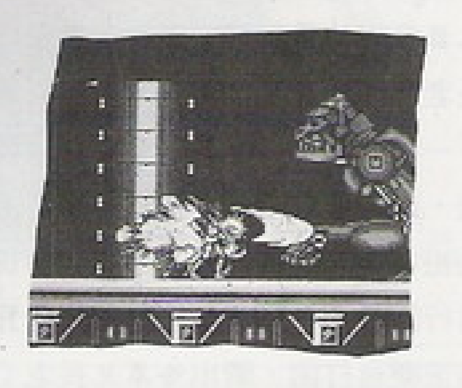


㈤第五關：

這是本遊戲的最後一關，第一個強敵也是一個龐大鐵球，但是必須注意：摧毀它後要進入下一關口得從左往右下去，否則只有一種結果－死。最後一個敵人也是機械金剛，所不同

第五關





的是：當主角攻擊金剛時，主角背面會有敵人偷襲。

全部都過關後，電腦會再讓你從第一關玩起。當然啦！光靠此攻略想完成任務是不太可能，還得加上敏捷的反應，正確的判斷及很好的運氣才能完成。



最新解剖…紗之器 完全攻略

F-19

「……編典中蘊含的神秘魔法，引發秩序大亂，你——Bobbin Thread面臨著善與惡的抉擇，將如何編織出自己未來的命運呢?」

Lucasfilm 的超級鉅作紗之器（LOOM），作者為這個遊戲設計了動人的音樂介面，哲學性的故事發展，富想像力的環境，虛構的小說情節及匪夷所思的圖案。筆者早先在軟體世界雜誌第6期中便注意到其有關報導，歷經半年多漫長的等候，終於在日前由軟體世界正式推出。此GAME一上手，便深深陷入其浪漫迷人的虛幻空間，不能自已，日以繼夜，嘔心瀝血，終於在近日將其全部完成。為了使一些在遊戲中卡住的玩家能早日欣賞完整、精緻的電影情節，特將筆者奮鬥過程，撰成下文，以利讀者：

水手口中傳頌的神話之境，在古代的地圖上被稱之為一紗之島

1.神秘仙境——紗之島

首先，你（巴賓），照著光球指示，走到山下村落最左側的帳蓬，經過一道長長的迴廊，來到開會場所，長老們正熱烈的討論著事情。安靜地一旁等候，一會兒，哈草兒長老被紗之器發出的音符變成鵝蛋，然後所有長老都變成天鵝往天際飛去，只遺留下一根聖杖……。拾起聖杖，檢視鵝蛋，此時會發出開啟咒語的音符（因為每次進入遊戲的音符不同，請玩者自行記錄）。隨著音符對鵝蛋念咒，鵝蛋便會打開，孵出哈草兒長老（小鵝）。依照哈草兒的交代，先到最右邊的帳蓬中，拿取桌上的書，並檢視染鍋（會發出染色咒語的音符），隨著其所發出的音符把地上和籃中的羊毛染色，然後檢視桌上的燒瓶，記錄下所發出的音符。（中間的帳蓬因為太暗，等學會了夜視能力再來一探究竟）。

2.探索墓地



四個樹洞中暗藏夜視術的玄機

走到樹林，先後檢視樹幹上的四個洞，其中有一個是空的，先放棄，再往左走。走到墓地，有一隻貓頭鷹站在母親的墓碑上，使你看不到墓碑刻的字，真可惡，檢視一下最左邊的藤蔓，跑出一隻兔子，貓頭鷹抓起兔子便飛走了，往前觀看墓碑上的字，記住其中所說的一句話「天空將會打開」。再往回走，檢視剛才空的那個洞，便會發出夜視能力咒語的音符，有了此能力，趕回村落中間的帳蓬，對著幽暗的角落施法，頓時，帳蓬中大放光亮，檢視中央的紡紗輪，便會發出點草成金咒語的音符，走向旁邊的草堆施法，哇塞！真不是蓋的，全變成了金子。

3.「開天」闢地

走到海邊，檢視海鳥，竟發出開啟咒語的音符。望著旁邊岩石上的貝殼，哈！原來它們的肚子餓了，對著貝殼唸出開啟的咒語，接著，唉！可憐的貝殼……別覺得難過，因為，此

時你又多學會了一個音符「f」（註）。所有的事情辦完了以後，接著就是離開這個島，但如何離開呢？別擔心，記得「天空將會打開」這句話吧！回到原來的山坡上，對著天空，唸出開啟法術的咒語，轟然一陣巨響後，被雷劈斷的樹木流到海邊……嗯！那就是離開紗之島的交通工具了。

4.出航

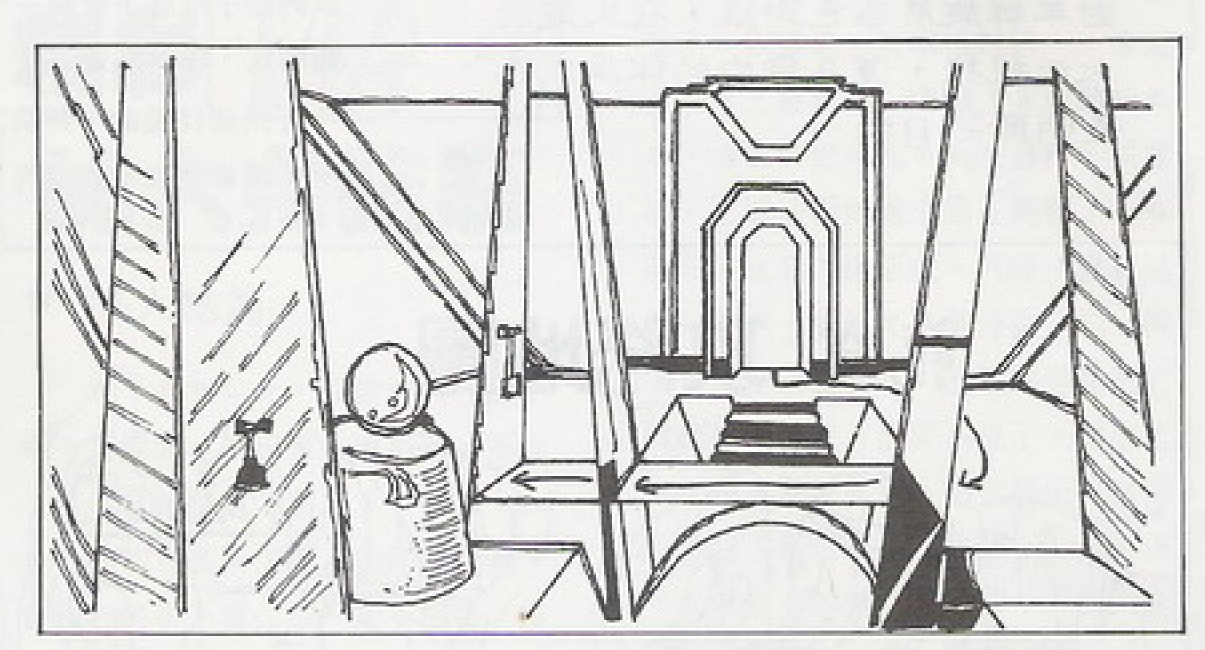
走到海邊，往海裡跳（別擔心，不會淹死的！）上了樹幹後，便能出航了。到了海中央，一個海上的龍捲風擋住去路，檢視龍捲風，發出扭曲術咒語的音符（此音符是向右扭曲的咒語）。現學現賣，對著龍捲風唸起咒語，誰曉得越轉越快！經過一陣思考後，終於領悟出，這咒語是可以倒著唸的！於是再向著龍捲風唸起相反的咒語，嘩的一聲，海上終於平靜了。此時才晃然了解，原來有些咒語是可以倒著唸的，如開啟咒語，倒著唸便是關閉咒語……。

5.水晶公會

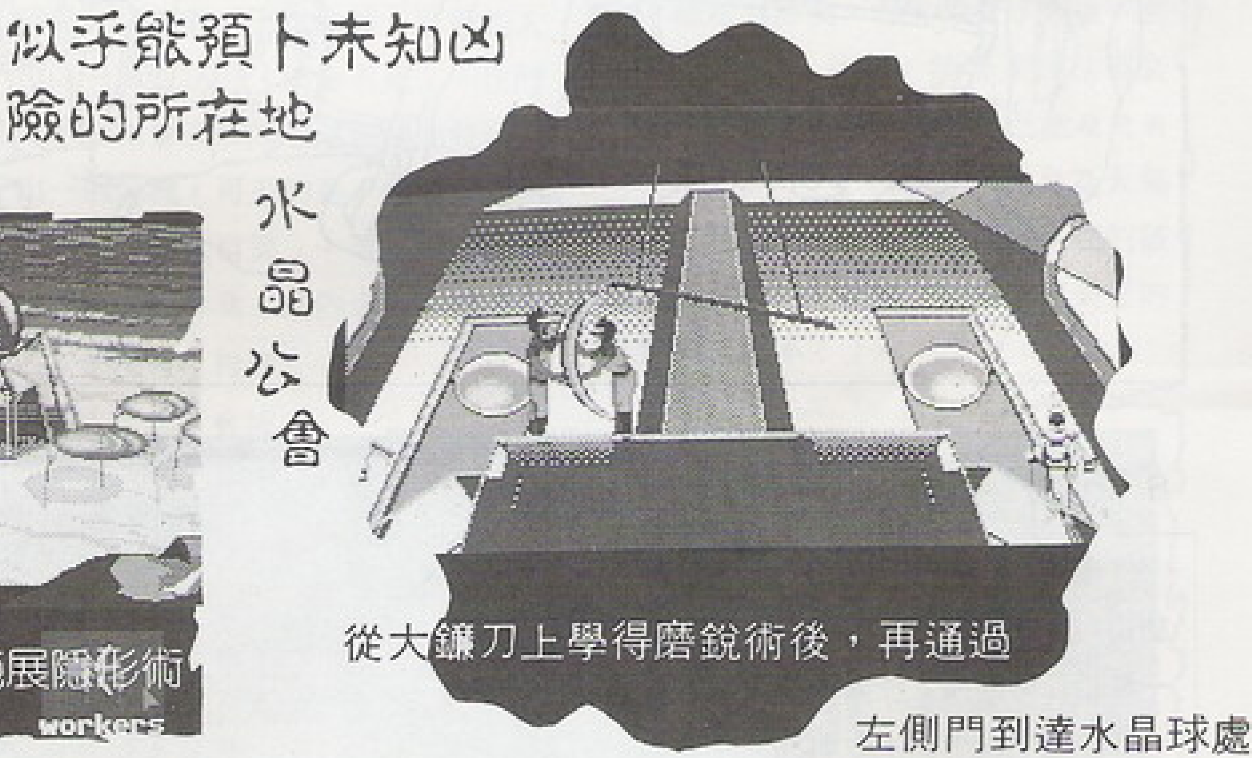


對著塔頂的工作者施展隱形術

上了海岸後，又多學會了一個音符「g」。此時，往水晶公會走去（在畫面的右上方），進入錐柱塔（上面有兩人在工作的塔即是）。進入後，等畫面左下方的二人對話完後，走往畫面中央的水晶門（Crystal）走去，檢視一下，便會被傳送到塔頂。進去後不久，會立刻被趕出來（進去幾次都一樣），先放棄，走出塔外，往山上走去。（一直往畫面的左方走），進入森林後，你便會遇到四個牧羊人，記住他們出現時所發出的音符（倒著唸就是隱身術的咒語）。此時，你必須再走回水晶公會，因為你是通不過他們四個的。回到水晶公會後，走到錐柱塔的外面，先檢視塔頂工作的二人，對他們施隱身術的法術，再進入塔內的水晶門，傳送至塔頂，便可以在裡面來去自如了。首先，檢視大鐮刀，記下其所發出的音符（磨銳術），然後，再走到左邊，檢視水晶鈴（bell），便會被傳送到塔內水晶球（sphere）所在的地方，檢視水晶球三次：第一次會發出恐懼術咒語的音符，第二次出現火災的場面，第三次出現天鵝，對你發出極高的音階，把它記下來。



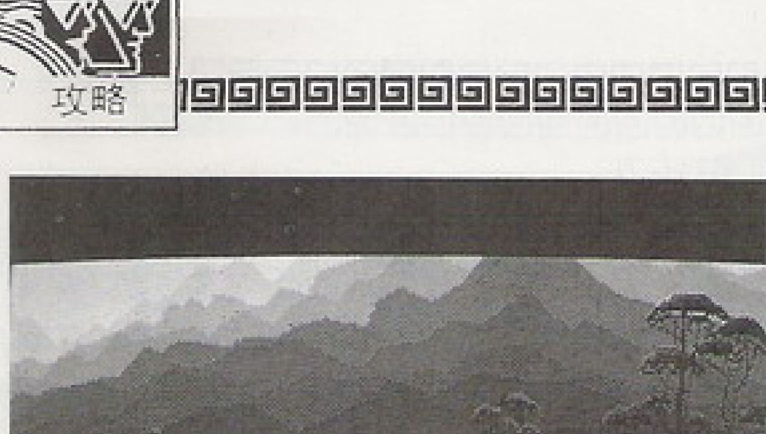
似乎能預卜未知凶險的所在地



從大鐮刀上學得磨銳術後，再通過左側門到達水晶球處

6.進入龍窟

接著，走回樹林，對著四個牧羊人施出恐懼術（會有很有趣的畫面），便能通過樹林。向左走之後，你會看到一個睡著的牧羊人，檢視他的羊群，小羊會告訴你喚醒術的音符（倒過來就是催眠術咒語）。再往左走，進入牧羊女的小木屋，檢視躺在籃子裡的小羊，牧羊女會過來和你對話，對話完後，再檢視小羊，牧羊女便會對小羊施治療術（記錄下來）。走出小木屋後，往草原上廣大的羊群走去，對著羊群施染色術的咒語，你便會被大龍抓走。

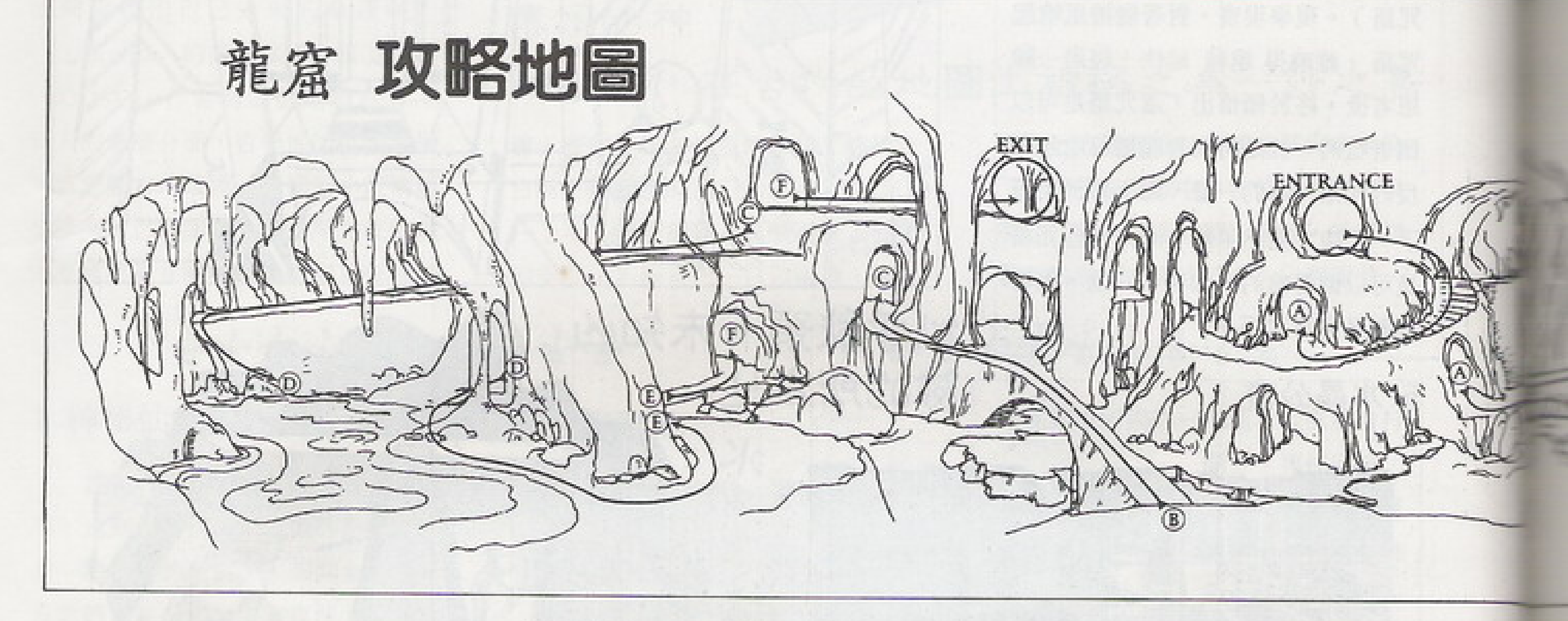


對羊群施展染色術後，在火龍的大近視裡，渾身雪白的你反成為最明顯的目標

7.「烤」大龍

到了龍窟後，首先對著大龍所躺臥的金子堆施點金成羊的咒語（又學會了「a」音階），接著，再對大龍下恐懼術（或催眠術），大龍便會被大火燒得飛出洞外。此時，你在大龍躺臥的金子堆底下發現一個洞穴，往洞穴走下，一片烏漆抹黑的，趕快施夜視能力的咒語，再由道路走往左上方的洞窟；往階梯走下，進入左方的洞穴後，一直往右走，等換了畫面，走下地下室，順著路一直走，遇到第一個洞穴，不要進入，走進左方的洞穴，再順著路一直往左走，然後就會掉下懸崖，沒關係，九命怪貓的你，會由地下室走上來。然後，你會看到一片池塘，檢視池塘，發現映像術咒語的音符，對著池塘唸開啟術的咒語，等池水消退後，便會看到一顆水晶球，檢視三次，然後往右方走去，拐個彎，轉換畫面後，進入洞穴，再往右走，就能走出洞窟了。

龍窟 攻略地圖

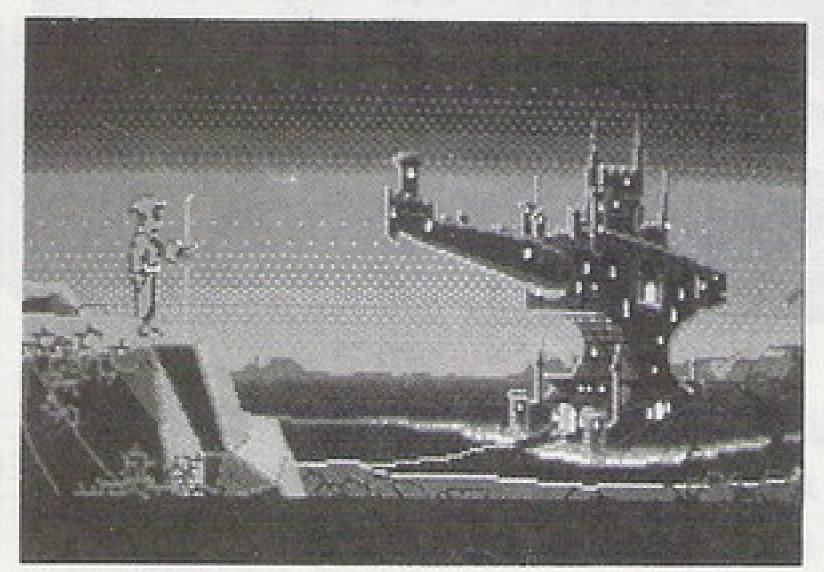


8.巧遇

走出洞窟後，對著階梯（steps）施出向左扭曲術，嘩的一聲，便出現一條長長的階梯，往階梯走下，遇到一個沈睡中的小孩，對他施喚醒術，他就會對你介紹鐵匠公會，然後又……沈沈地睡去了。

9.鐵匠公會

紡紗公會的人要進入鐵匠公會是很難的，沒關係，對沈睡中的小孩施映像術，和他互換身份，你便能進入鐵匠公會（往右方走）。進入後，先往上走，向左拐個彎，然後再一直往右走，便會遇到一個煉鐵的人，接著，你的聖杖會被他拿走，人也被關起來（這是劇情安排），沒關係，先往草堆睡個覺，（接下來會有段動畫，由電腦操作，仔細欣賞吧！）。然後

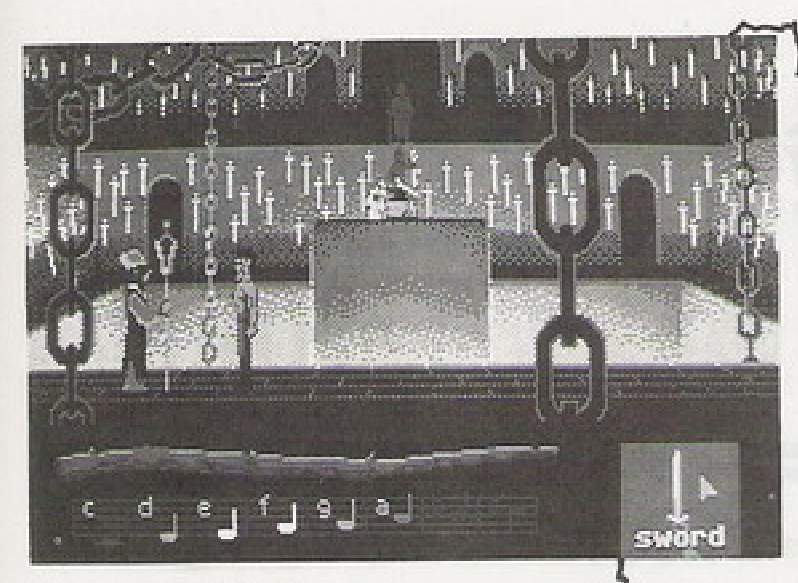


鐵匠公會外觀燈火通明氣勢宏偉壯觀

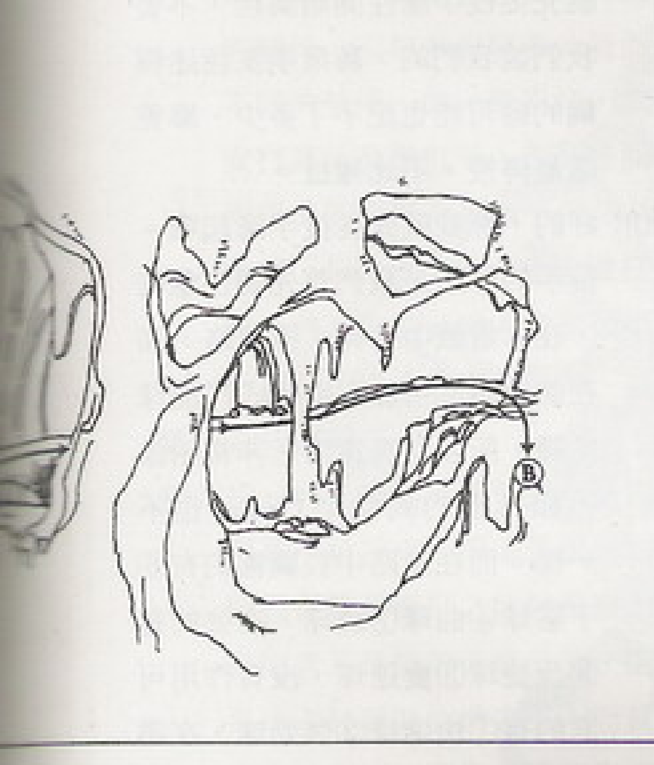








趁三人對話，
迅速對劍施磨鈍術



哈翠兒會把聖杖傳給你，拾起聖杖，將門打開，走出監牢，往地下室走去，會看見一人在鑄劍，二人在對話，由於此處打鐵聲太大，所以法術無法施展，必須趁著三人對話時，趕緊對著劍施磨鈍術（若失敗的話可再檢視對話的二人，則三人又會對話），然後你就會被帶到牧師公會。





精彩的大完結篇

10.感人結局

到了牧師公會，你會被關在籠子裡。不要緊，施以開啟術逃出，不過，聖杖會被沒收（劇情）。接著，牧師公會的會長向你說了他的陰謀後，會派一名手下看住你。走不出去，沒關係，只要看一下水晶球，看管的人和你一陣對話後，就會不見了。往門外走去和會長談話；沒想到他竟召喚出一個惡魔，可笑的是，惡魔不聽使喚……（玩火自焚）。等惡魔走後，撿起地上的聖杖，往內走去，裡面一個人都沒有；再往外走去，你就會被餓龍逼出三度空間進入太空。首先，以關閉術把這個大洞補好，（會多學一個音階「b」），然後往左走，進入第一個破裂的空間。進入後，走向左下方的骷髏，經過一番對話，對骷髏下治療的法術，小孩就會復活。走入太空，對這個破洞施以關閉的法術，再往左走，進入第二個破裂的空間，對著死去的牧羊人施以治療的法術救活他們，再走回太空，關閉這個洞。繼續往左走，進入第三個破裂的空間，檢視躺在地上的人，對完話後，走出這個空間，將它封好。繼續往左走，進入第四個破裂的空間，和天鵝對完話後，往左走，進入最後的破裂空間（原來的紗之島）。走入上次開會的地點，望著雄偉的紗之器，這時，哈翠兒被惡魔追趕過來，經過一陣對話後，哈翠兒被變成啞吧！檢視紗之器，它會發出沉默術的音符，趕緊對著哈翠兒施以聆聽術（沉默術倒著唸）。恢復後，又繼續對話，一會兒，哈翠兒被變成「烤鴨」。求助紗之器，這次發出不成形術的音符，同樣地，把這法術倒過來施在烤鴨上，哈翠兒又立刻恢復原狀。再經一番對話後，這次，哈翠兒全身分裂只剩一根羽毛，走過去觀看，沒想到惡魔把它撿起來磨成灰，消失不見了。無奈之餘，再求助紗之器，這次發出分裂術的音符，對著紗之器施放，轟然一聲，紗之器分裂為二。接著，天鵝飛來，經過對話後，終於學會了最後一個音階「c'」，此時，隨著天鵝往破裂的空間走去，然後對著自己施超越術（即「c'、f、g、c」），化身為天鵝後，和所有的天鵝咬著惡魔所在的破裂空間消失於虛幻之中了（真奇怪的結局，是不！）。



巴賓羽化後與同伴將最後一處破洞啣補於星空深處

※註：音符若未在文中提到的地方出現，只要照著攻略步驟，稍後它自然會出現。

強棒再出擊

呵 呵 呵……

來，讓我來告訴你如何——向總冠軍之路邁進

潘裕仁

≪前　　言≫

強棒再出擊是筆者到目前為止所玩過的棒球遊戲中最逼真，最過癮的一個。無論是欣賞角度、音效或是圖形都堪稱一流，使人看過、聽過之後覺得耳目一新。但是眼見諸多玩家只用修改而不用實力的玩法令本人為之氣結！尤其是冒牌的x.y.z.先生所說的話真令我覺得不可思議——以此方法怎可能場場皆勝？於是按捺不住，決定提筆疾書，告訴玩家們此Game中諸多的盲點，以使愛好此Game的玩家們能用正統方式玩好此Game，達到場場皆勝的目的，而將修改之功夫用在敵方以磨鍊自己的功力。好啦，廢話不多說，現在就讓咱們進入Pete Rose的世界中吧！

本人特別重金禮聘廣播名主持人和風公子及文媛姑娘，以他們流利的口才為我們道出遊戲的秘密，希望大家喜歡。

≪段子一≫屬性和球賽的關係

和風公子（以下簡稱和）：各位聽衆朋友大家好，我是和風。

文媛姑娘（以下簡稱媛）：我是文媛，感謝大家準時在空中和我們約會。

和：前陣子軟體世界所出的一個有名的Game，叫強棒再出擊什麽的，英文全名是Pete Rose Pennant Fever，主角人物是一個叫Pete Rose的明星球員，聽說相當好玩。

媛：本來姑娘我是從不玩Game的，但是既然此Game如此引人注目，那咱們不妨扯上一扯，也算給X.Y.Z.一點面子，不枉他請咱們來的一番苦心吧！

和：那從我先開始囉。

媛：公子請了。

和：在強棒再出擊中，無論是修改或是按規定來玩此Game，人物屬性都是我們在比賽開始前所應注意的焦點。在此Game中的選手分兩大類，屬性也不盡相同，那就是投手和守備員。其中投手的重要屬性有①速度②控球力③精力④疲勞度⑤擅長球路等五項，守備員的重要屬性有①打擊力②跑速③傳球力④防禦率等四項……。

媛：等一下，一次講一大串東西不好記，不妨一項一項慢慢講，休息一下，再講下一項。我看公子你就先從投手屬性開始講起，不要我們說我們的，聽衆朋友迷迷糊糊的聽可能也記不了多少，畢竟這是傳授，不比鬼扯。

和：好的，那我就先從投手講起囉。投手的球路是我們首先要注意的，在本遊戲中共有7種球路，而在使用時又可加以變化成好壞球N種，所以和真實情形非常相像，和其他的同類型Game也不一樣。而在球路中較厲害的有⑥下墜球④曲球⑦跳球，次強的有⑤反旋球③變速球，沒有作用可言的有①快速球②強勁球，在選擇投手上場前，務必要留心於此。和此屬性居不相上下地位的是控球；記住一點，投手的控球力務必要強於速度，或是差距愈小愈好，否則球容易失控砸人，而良好的控球配合速度及球路常可投出似好的壞球誘使打者揮棒而三振出局，達成完封的目的。

媛：那投手疲勞度呢？

和：喔！投手疲勞度和精力有點關係，剛才沒講到。精力值愈高疲勞度愈不容易升高，而在聯盟比賽中，若無突發狀況，一個投手在疲勞度為1時就應換下以利比賽及日後賽程。因為1代表休息一場後即可在第二場出賽，4即代表要休息四場之意；一個好的投



手值得一用再用，但這只是遊戲，和正式比賽不怎麼一樣。

嫒：照這麼說來，要玩好一個 Game 和打好一場正式比賽是不一樣囉？

和：也不盡然。當程式設計者將真實比賽融入遊戲中時，打好一個 Game 就和指揮好一場球賽是相同的。

嫒：看來程式設計師要創造的，發展的空間還是很多的。

和：是，接下來我們談到守備員屬性。這樣不會太快吧！

嫒：嗯，我想聽衆朋友應該接受得了。

和：在守備員屬性中，最引人注目的是打擊力。因為它和打擊有直接的關係，安打率也隨著此值而有不同的發揮，如一壘安打，三壘安打甚至全壘打等，都間接關係到得分的快慢及高低。值以10 a 最高，以 1 f 最低，在組織打者時，將高度數值與力道值做平均分布是很重要的事。

嫒：為什麼呢？

和：10 a 的打者固然能擊出全壘打，可是一般說來，機率是很低的。所以在擊全壘打之前如果壘上先有跑者不是能多得幾分嗎？這就是小安打重要的地方了。而且有密集的安打，不靠全壘打也能得分，只不過比較累而已。而每一層次打擊力的打者打擊率都不相同，唯有平均分配（布）才能適用於每場比賽，例如 abcd 各二個或10到 3 各一個等等。（這是舉例說明，別當真，因為真實情形有些不同）

嫒：那麼守備員其他和打擊無關的屬性呢？

和：噢！接下來我們談到跑壘速。只要值在 6 以上的守備員（打者），盜壘就有成功率可言，此值以下一切免談。跑得快除了可以盜壘之外還有什麼好處呢？那就是可使一個打點好的安打變成三壘安打或二壘安打，怎麼樣的安打是最好的呢？當然是全壘打。我這不是在說廢話嗎⋯？其實應該是碰到全壘打牆只彈回一丁點兒的那種，或是讓守備員追到牆邊又彈得很遠讓他去追的那種；只要符合以上兩種情形，加上跑者極快的腳程，雖不踏本壘亦不遠矣。

等一下，喔，嫒，我好渴喔，幫我倒杯茶來好不好？

嫒：喂！你當我是你的老媽子還是什麼的？口渴了不會自己去倒?!慢著，我問你，你看過最近很轟動的某機車廣告沒？

和：你說的是郭泰源還是什麼的？

嫒：哎呀，潑水的那個啦！笨。

和：喔，誰說我不在乎。怎麼，妳也想潑我一杯水嗎？

嫒：好了好了，給大家上課吧！

和：我剛剛講到那兒了？

嫒：唉！瞧你笨的，是跑壘速的地方啦！

和：噢！對了！剛才講到跑壘速的地方還漏掉了一點，就是短打和跑壘也有關聯，只有跑速為10的才能擊出短打的安打，10以下的一切免談。接下來我們談到其他的屬性，首先是傳球力，傳球快的話有雙殺的可能，並有防止跑壘者多跑的功效，所以蠻重要的，防禦率和接球有關，要守得好，不失誤漏接，此屬性一定要高，所以也很重要；而速度和守備也有關係。所以，跑得快的人守外野，防禦力高的守內野為最佳選擇，如果各項屬性都很高，那大概就是天助你也了。投手和守備員我們都為各位仔細的分析過了；我說姑娘，如果沒有問題的話，我們就準備進入下一段吧！

嫒：在下一段中，我們將各種戰術做一講解，是最精彩的部分，請聽衆朋友不要錯過。

和：我還是先喝口水吧！

（附：可短打隊伍列表。指三壘方向，跑速10。）

△可短打隊伍列表（３Ｂ方向，跑速10）

New York E	×	Cleveland	○
Philadelphia	○	Los Angeles	○
Boston	×	Texas	×
Chicago	○	Cincinnati	○
Pittsburgh	○	Minnesota	×
Kansas City	×	Milwaukee	×
Houston	×	Detroit	×
San Diego	○	Oakland	×
Atlanta	×	St. Louis	×
California	○	San Francisco	×
Baltimore	○	Menlo Park	×
New York N	×	Eugene	×

≪段子二≫戰術運用講座

嫒：我說公子哥兒啊，你水喝夠了沒？

和：嗯。喝得飽飽的。

嫒：那可以開始講第二段了吧。

和：那等下我口又渴了怎麼辦？

嫒：天啊，我真服了你了；好，這兒是 X.Y.Z. 專為你準備的開水，一桶喔，我看你待會兒怎麼喝；他送來的時候也不知在笑什麼，亂神秘的，反正沒什麼好事。總之，渴了就喝沒錯，因為待會兒你還有一大堆話要講呢？

和：我知道了，那咱們就開始吧。





媛：好。

和：剛才我們既然將屬性仔細的分析過了，相信聽眾朋友們在聽過之後都略有所悟，基本實力應該不成問題，接下來要談的，全都是X.Y.Z. 寶貴的比賽經驗所整理出來的一些心得，和實力的提升有莫大的關聯，諸君可要仔細聽好，千萬別轉台喲！

媛：對，轉台可就聽不到了喔。

和：我們現在要講的，是戰術的運用。在比賽裡頭，有好幾種不同的情形，如何利用良好情勢得分，或在不良情勢下強迫取分都是很重要的課題。各種不同的情況實在太多了，X.Y.Z. 又不忍心一次出一場比賽的稿來賺稿費，或者找時間請大家去觀摩他的球隊比賽情形；所以他將比賽的戰術做了簡單的列表整理以為聽眾朋友們參考比較之用。我們現在要講的，就是表格中各項重要的戰術。

媛：要不要先喝口水呀？

和：我又不是魚。

媛：既然不是，那就快講吧。

和：根據X.Y.Z. 的「戰術法」一章中記載，X.Y.Z. 常用的戰術有以下數種①短打②誘傳③短跑④盜壘⑤打擊⑥打代跑，我們先來談談第一種→短打。短打的先決條件就是跑速一定要快，至少是10（也是最高值），其次方向一定要在投手與三壘手中間，愈中間愈好，這樣一來在三壘手接到球再傳一壘的時間內打者便可順利登上一壘。不朝一壘方向短打的原因是傳球距離短，容易被封殺；而短打也不是每隊都適用，這是由於有的三壘手無論跑速、傳球都很快的原因，所以短打不適用於每場比賽。

媛：那第二項「誘傳」又是什麼呢？

和：在X.Y.Z. 的「戰術法」中記載了兩個例子，一個是誘傳三壘，一個是誘傳本壘，我們先看第一個例子。「在二壘有人時依常態離壘，在打者球打入內野被封殺之前，二壘之打者全力跑向三壘，當守備員選擇傳至三壘時，再於半路朝二壘跑回，使打者登上一壘，而兩壘之人皆能不出局。」

媛：哈哈……好奸詐喔！那第二個例子呢？

和：第二個例子比較難，「當三壘有人時依常態離壘，而於投手投球時跑至半壘左右，當打者打入內野被封殺之前，三壘跑者往本壘衝。而球此時傳至本壘，三壘跑者全力衝回三壘附近原位，使打者登上一壘，而壘上之人皆能不出局。」

媛：天啊，真是智慧之結晶。那第三項「短跑」在X.Y.Z. 的「戰術法」一章中又怎麼說呢？

和：先讓我喝口水，喘口氣再說好不好。（咕嘟咕嘟）

媛：現在可以講了吧。

和：啊！好喝!!現在咱們來繼續談第三項→短跑。在X.Y.Z. 的戰術法中做了以下的記載，它說「打者上壘後依一般情況離壘，第二位打者擊出中外野高飛球時立刻回壘，待接殺之同時立刻朝下一壘奔去而達跑壘目的。因離原壘不遠，故名曰短跑。」這個戰術和高飛犧牲打很像，但成功率高的原因乃在於比較少跑路的關係，所以也列為戰術之一，是一般比賽常常忽略的小地方，但也是得分的關鍵之一。

媛：那第四項「盜壘」在「戰術法」中又做了何種記載呢？

和：在書中我只找到一張有關的密圖，沒有其他的文字描述。不過我猜想大概和盜壘前的離壘距離有關。

媛：那這不管，我們先跳到第五項。

和：第五項是打擊，在戰術法中只針對此項戰術說了兩句名言。

媛：那兩句？

和：第一句是「打擊為無法採用戰術時的戰術」，第二句是「打擊為一切戰術之基礎」。

媛：的確是至理名言，說得一點都不錯。那最後一項（也就是第六項）「打代跑」又是什麼呢？

和：在戰術法中所提到的「打代跑」和我們平常知道的「打帶跑」有些不同，是一種強迫取分的手法，在沒有強打者出現，而三壘有人時特別有用，其方法是「三壘跑者依常態離壘，當投手投球之同時衝至離本壘約二分之一處，打者擊出三壘方向短打之同時再朝本壘猛衝而得分；此法於二人出局時不可行之」。

媛：講到這裡，相信聽眾朋友和我一樣，心中是興奮無比的，因為這些都是中國人智慧的結晶，除了吸收應用之外，我們應該感……等一下，我說和風公子啊，你在幹什麼？

和：我口渴了喝水都不行啊？嘖，好水。

媛：哇，老天，還說你不是魚呢，這……一桶水全給你喝乾了！

和：喝乾了又怎麼樣，再拿一桶來不就得了？又不花錢，小氣什麼……

哦，在傳授絕招啊。

喲？我怎麼突然想上一號呢？喔喲，公子我先走一步了，急急急……

媛：哈哈哈，我看 X.Y.Z. 那小子八成在水裡加了利尿劑，好毒喔！

戰 術 法：

△二人出局

局面＼戰術	00短打使用（參照列表）	誘傳戰術	短跑戰術（高飛犧牲）	盜壘	打擊	新打代跑（3B，短打）
無人在壘	○	×	×	×	○	×
①	○	×	×	○	○	×
①②	○	×	×	○	○	×
①③	○	×	×	×	○	×
①②③	○	×	×	×	○	×
②	○	×	×	○	○	×
②③	○	×	×	×	○	×
③	○	×	×	×	○	×

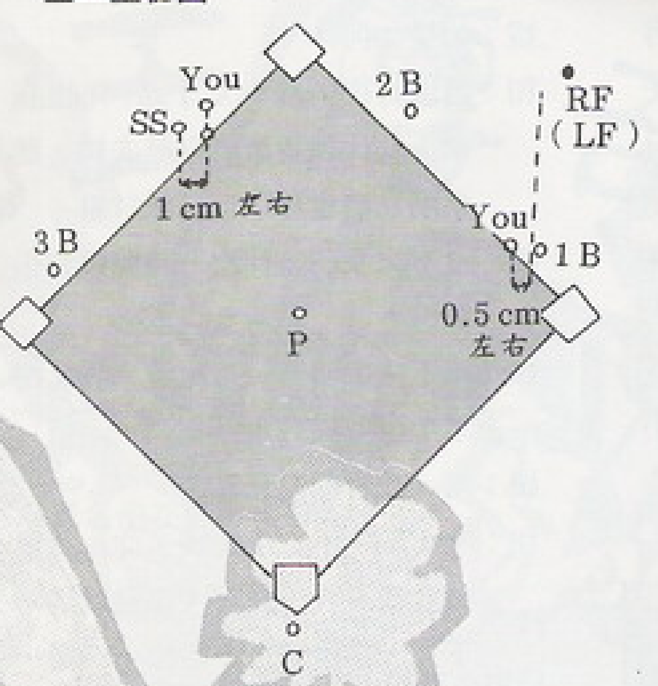
△一人及一人以下出局

局面＼戰術	00短打使用（參照列表）	誘傳戰術（號碼指執行者）	短跑戰術（高飛犧牲）	盜壘	打擊	新打代跑（3B，短打）
無人在壘	○	×	×	×	○	×
①	○	×	△	○	○	×
①②	○	×	○	○	○	×
①③	○	③	○	×	○	○
①②③	○	×	○	×	○	○
②	○	②	○	○	○	×
②③	○	③	○	×	○	○
③	○	③	○	×	○	○

有10跑進一個，活用戰術，至少一局得一分，最多兩分，想想[illegible]為什麼（遇強隊時，7以上打出安[illegible]）。〈參照可短打隊伍表〉



△二壘盜三壘秘圖（7以上）及一壘盜二壘秘圖



≪段子三≫Rose 的位置與投手

和：在開始的時候我們曾經提到，Pete Rose 是本 Game 的主角人物，在比賽中他理所當然的要參一腳，但是他的守備位置和打擊順序卻是最受爭議的；因為他個人有表現慾，又不聽指揮。然而打擊率高，能適時擊出安打，加上跑得快、守得好卻又是他的種種優點，所以同一個人在真的 X.Y.Z. 手中和假的 x.y.z. 手中有兩種用法，造成的勝負也不同。

媛：聽說先前的那位 x.y.z. 先生拿到 Rose 這個人，只把他放入第五或第六棒的打擊順序，就因他不聽指揮之故是吧？

和：是的。

媛：那在這位真正的 X.Y.Z. 先生手中，Rose 又被當做怎麼樣的人來用呢？

和：X.Y.Z. 先生的著作「X.Y.Z.」中除了載明戰術法之外，還對明星球員的用法下了註解。

媛：喔？他做了什麼樣的註解？

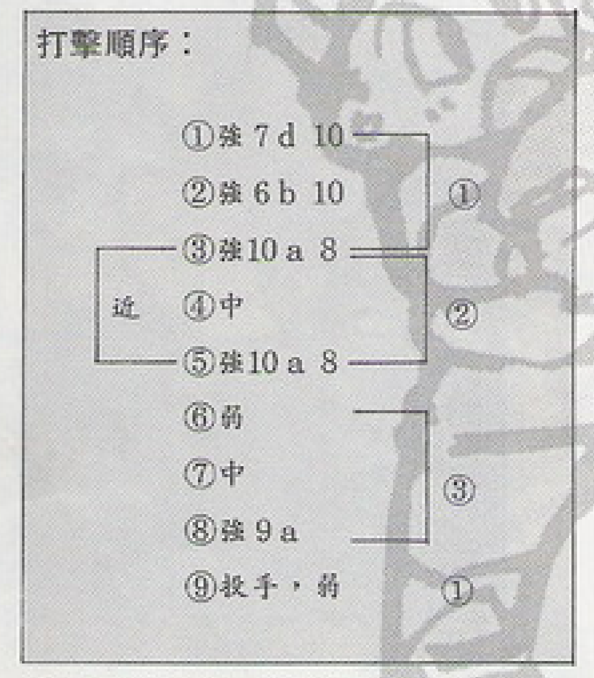
和：在「X.Y.Z.」的「明星球員」一章中，它是這樣說的「Rose 為強打者之實，所到之處所處之位均為強打，然不同人有不同法





，不宜規定之。本人放 Rose 於第二棒之強棒位乃以其配合攻擊、速度及利用其不聽話特質為考慮而為之。」所以我們知道同一個人在真 X.Y.Z. 手中成了得分之鑰，在假 x.y.z. 手中卻成了第二個累贅，所以用人能不注意嗎？真的 X.Y.Z. 先生鼓勵別人不要規定明星球員的用法，因各有各的樂趣，各有各的情況，不是嗎？

媛：嗯，一點都不錯。


打擊順序：

①強 7 d 10
②強 6 b 10
③強10 a 8
④中
⑤強10 a 8
⑥弱
⑦中
⑧強 9 a
⑨投手，弱

和：在 X.Y.Z. 的明星球員一章中對 Rose 的打擊還舉了一個例子，就是第一棒 7 d 10的打者打出短打上壘後，下達命令 Rose 短打而 7 d 10盜二壘，你猜結果怎樣？

媛：如果如何？

和：聽說有很多種，X.Y.Z. 先生在書上交代說要讀者自己去試，聽衆朋友們也可以自己試試看。

媛：接下來我們談什麼？時間還有很多。

和：接下來我們……喔，媛，我又渴了，還有沒有水？

媛：唔，我看你渴死算了。

和：噢，不，不！小媛媛，你一定要救救我，我一沒有水喝我就講不下去，小媛媛，小媛媛……嗯…

媛：這條魚快死的時候嘴巴好像特別甜。

和：小媛媛……

媛：好吧！誰叫本姑娘心腸這麼軟，這是剛剛製作單位送來的可口可樂，喽喽喽……

和：（咕嘟咕嘟）喔，好舒服，現在又可以繼續講了。

媛：我的天//2000 c.c. 的寶特瓶都被你一口喝乾了，什麼肚子嘛！我說你到底是人還是怪物啊？嘖嘖嘖……

和：我，我需要嘛！

媛：那你現在可以繼續講了吧。

和：當然。接下來我們把「X.Y.Z.」中最後有關此 Game 的部分講完；在此書的「投手」章中的一些注意事項在前面已經提過，這章看來稀鬆平常；但是有幾個很奇怪的暗語可能和投手的投球有關。

媛：哦？不妨說來聽聽。

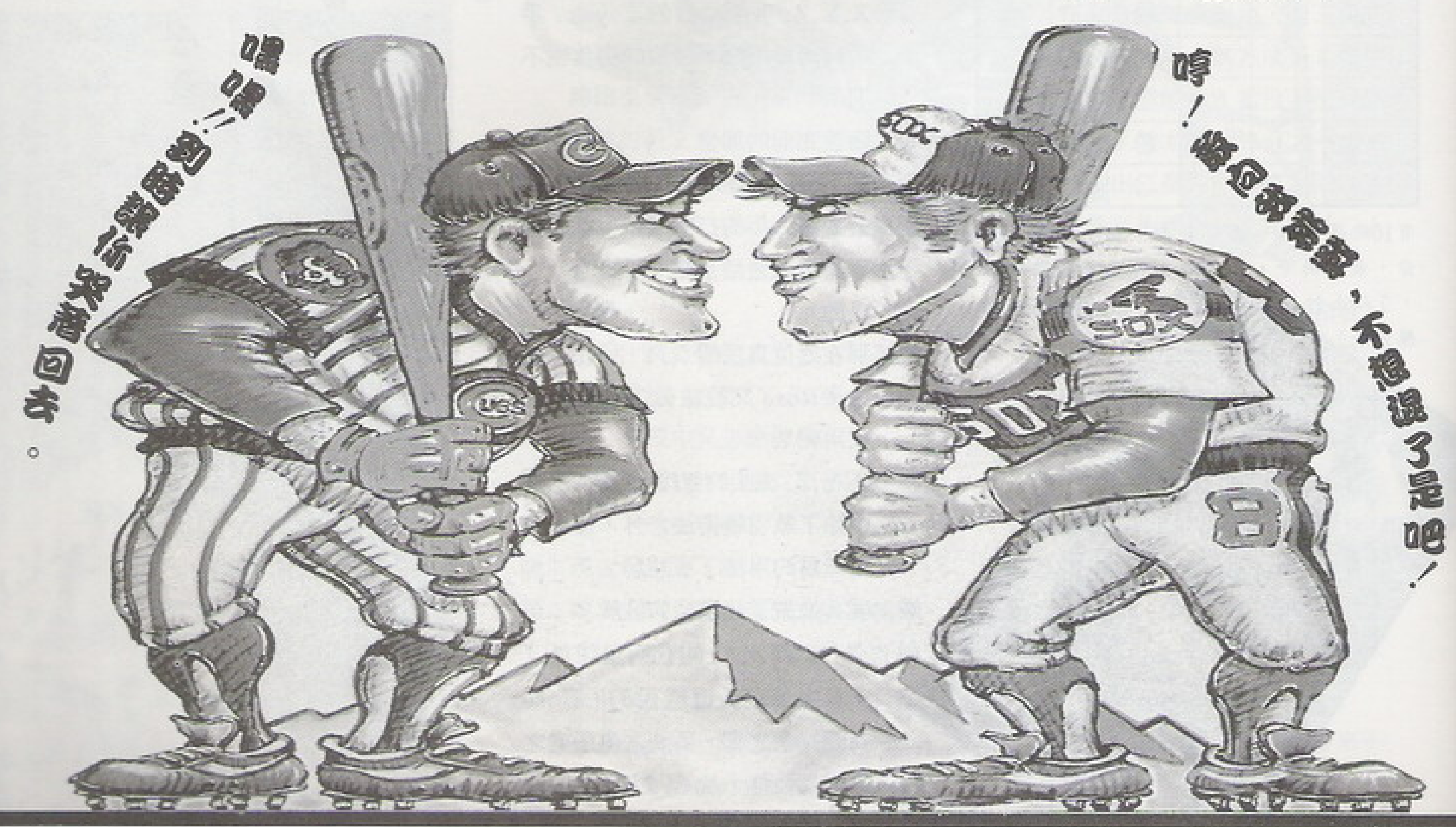
和：只有兩條，其一是「Tom，壞中速下墜下中，壞中速下墜右下，壞中速曲右中，四角直球。」另一條是「Jim，壞慢速下墜下中，壞慢速下中，四角直球。」我也不知道什麼意思，可能聽衆朋友要自己玩來體會。

媛：怎麼辦？還有幾分鐘的時間。

和：不要急，X.Y.Z. 在最後還點播了一首歌送給支持他的朋友們，歌名叫職棒元年，童×格作曲，在此首歌中我們就要和你說再見了。

媛：朋友們再見。 φ







國王傳奇 完全攻略(下)

/神助者

五、逮捕間諜

到達葛列斯托由旅店的地下室進入城堡頂樓，晉見海德利克並將卷軸交給他，當他看完卷軸後說：「我早就懷疑達瑞爾是殺害瓦爾溫國王的兇手了，現在我必須採取行動了，但是我擔心在我的城堡中有間諜（Spying）躲藏著，因為達瑞爾似乎對我的行動非常了解，所以務必請你幫我找出這個間諜，我在此等你的好消息」。

居然要我抓間諜，可是要上那去找呢？先回旅店再說吧！（這個時候大搖大擺從前門出去，沒有人會攔你的）。

到了旅店找店主幫忙，「巴頓他知道潛伏（Sneaking）的事，去問他吧！」又是巴頓，趕快去他家問個明白才好行動。

「我曾在晚上時看到有個守衛（Guard）在城堡四周遊蕩哪！」。哦！既然這樣就等到晚上再行動好了。

傍晚時分來到城堡前的大街上閒逛，不久果然有一個守衛在街上偷偷摸摸、鬼鬼祟祟的往鎮上走去，趕緊上前盤問他有關間諜的事（Spying），不料他一聽我問的是間諜的事，馬上大喊一聲「看刀」。

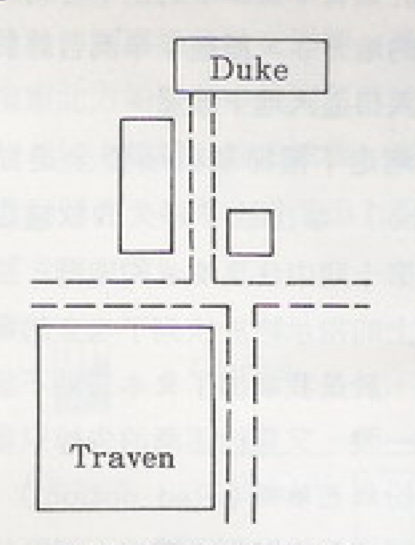
「來得好」我馬上拔刀架開，看準了空隙丟出了我的魔斧，三兩下就料理好了（可以上菜了）。幹掉後習慣性的往他身上搜查一番，竟意外的找到了一本間諜的名冊（Note），我喜出望外的三步併做二步跑入城堡，把名冊交給海德利克。

六、搭救王子

間諜的事解決好了，想想應該沒事了吧！想告辭的時候，不料他又向我訴告：「我兒子在漢普頓（Hampton）被人綁架了，請你再幫我一次忙，把他救出來吧!」。

我看這老小子可是上癮了，光會叫我幫他的忙，也不懂請我吃頓飯什麼的。不過，誰叫我的心腸太好了，儘忙些別人的事，好吧！再幫他這一次吧。

到達漢普頓之後，四處找人探聽，最後終於在最北方的農舍中找到了一位公爵（Duke），他說他曾目擊一件非常重大的犯罪事件（Crime）發生。

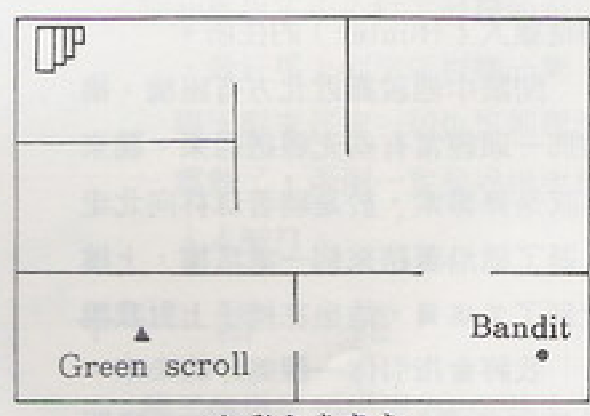


漢普敦（HAMPTON）

再追問他犯罪事件到底是什麼，他情緒激動的說：「當葛列斯托的王子到這漢普頓時，被一群強盜（Bandits）給強行架走了，我無法阻止只好派人跟蹤，當我的人跟蹤他們到達幻影之巔（Shadowpeak）的附近時就失去了他們的蹤影，再也找不到了，我希望你能把王子救出來」。

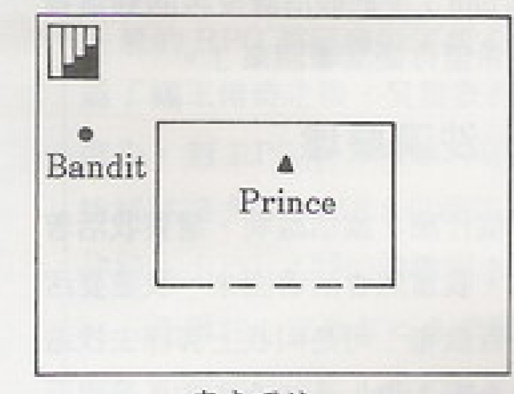
還用你說，我本來就是來救王子的嘛！出了農舍往東向山區附近尋找幻影之巔，終於在村子的東方找到了一棟建築物。

當時我直覺反應這可能有問題，於是掐指一算果然有問題。打開門衝進屋裡時就看到一個長相兇惡的強盜向我殺來，於是施展凌波微步避開他的攻擊，再使出我的獨孤九式向他頭部一刀二刀把他給解決了，並撿到一把綠色鑰匙（Greenkey）。



幻影之巔牢房

然後由西北方的樓梯上樓去又有一個強盜，依樣畫葫蘆把他給解決了，用綠色鑰匙把牢門打開救出王子。



牢房頂樓

王子曉得我是來救他的之後說出了一件可怕的事：「有一個邪惡的牧師正積極的想辦法要製造一種邪惡的風暴，企圖破壞大地的祥和，請你



國王傳奇 完全攻略

現在趕快去魔法森林（Forest of Enchantment）的北方，去找艾瑞爾（Irial）他會指示你應該如何去做」。

聽完了王子的交待後，戰士的正義感不由得湧現出來，於是又翻開了地圖，找到了魔法森林和進入森林的橋樑（參照遊戲所附之地圖），於是開始出發。

途中經過了最後希望旅店（The Last Hope Inn）（應在路的南方，原出版公司附圖有誤）稍作休息之後，走過了橋看到有間房子，進屋去才知是獵人（Hunter）的住所。

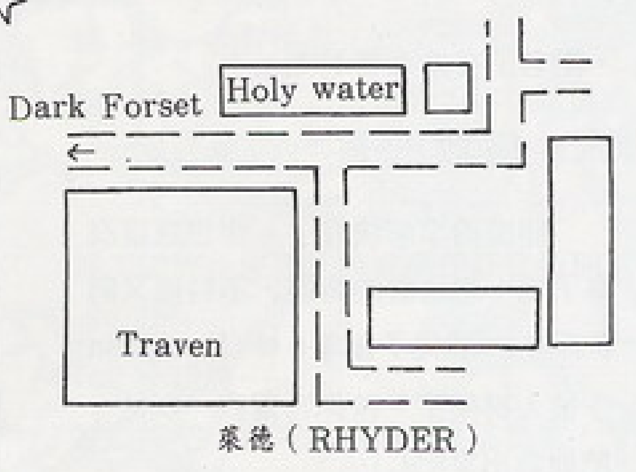
閒談中他說靠近北方有座橋，橋的那一頭經常有些光線透過來。聽來應該是條線索，於是繞著森林向北走，過了橋沿著路來到一處塔樓，上樓找到了艾瑞爾，他坐在椅子上對我說：「我將會指引你一個美好的未來，但是你必須先執行一項任務來證明你的力量如何，在沙漠廢墟（The Desert Ruins）的地底下有一座城堡，裡頭住著一個邪惡牧師叫做理查（Lyche），把他消滅後再回到這裡來，希望你能活著回來」。

七、沙漠廢墟

搞什麼？誰怕誰啊，還要我活著回來，我當然會活著回來，我還要活到一百歲哪！可是叫我上那裡去找這個理查呢？也！最後希望旅店最靠近沙漠了也許那裡有些什麼可用的情報哪！去那問問好了，總比無頭蒼蠅亂飛的好。

在旅店內有個老人，他告訴我他去過沙漠廢墟的神殿（Temple），問他神殿的事，他說有男巫叫理查的住在裡面，（這些我都知道）。

問他理查的事吧！他說只有用聖水（Holy water）才足以消滅他，再詢問他聖水如何取得，他要我去萊德（Rhyder）找法拉爾、凱奈（Friar Kaine）。



萊德（RHYDER）

急急忙忙的到了萊德，由於村子不大所以很快的在旅店北方的屋子裡找到了法拉爾，他說如果我需要聖水的話，他願意用最低的價錢把聖水賣給我，結果用了25枚金幣買到了聖水。

然後日夜兼程日到了最後希望旅店，馬上倒在床上就睡著了。翌日全副武裝前往沙漠尋找廢墟（廢墟的入口位於最後希望旅店的正下方約60步距離的地方），歷經千辛萬苦終於找到了入口進入地下城堡。

剛走下樓梯舉目所望全是黏怪（Slime），拿出放了好久的軟體世界雜誌第十期中沙漠廢墟的地圖，按照地圖上的指示終於找到了理查的藏身之地，於是我拿出了聖水二話不說就朝他一潑，又見他逐漸消失掉只留下了一份紅色藥劑（Red potion）。

經過傳送點到了樓梯下趕緊往上跑，出了廢墟後緊接著就是前往魔法森林再去找艾瑞爾了。

八、魔咒異域

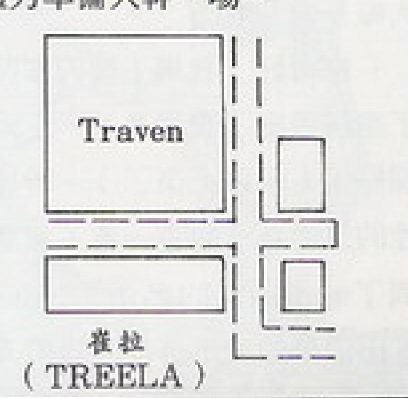
到了艾瑞爾的塔樓後，他大大的讚揚我確實有兩把刷子然後又交代了我一件事：「你雖然消滅了理查，但是在山中的安哥神殿（Temple of Angor）中住了一群邪惡的修士，他們由一個神殿掌教（The grey Abbot）所帶領著，就是他把我拘禁在這塔中的，他就是運用黃金徽章的力量才打倒我的，所以只要他一天活著我就一天不能離開這裡，拿著這把鑰匙（The Key）前往魔咒異域（The Blasted Spot），你可以在那裡找到有用的工具的」。

傳說中魔咒異域是一座火山口，打開地圖在艾拉蘭和南克威爾的三叉路旁找到了一座火山口，於是趁天色未暗之時趕往魔咒異域，然後用鑰匙打開了大門進入火山之中。

依舊參照著第十期的地圖所寫的秘笈去執行，在最後一個地點找到了一個鐘（Chime），也許這就是有用的工具吧！於是小心的收在袋子中。待要出去時原來的橋已經不見了，於是利用二處傳送點傳到了樓梯旁才得安然脫身。

九、安哥神殿

現在只剩下最後的安哥神殿了，首先前往崔拉（Treela）休息並準備好所有的藥劑和卷軸以應付那人數眾多的修士，準備好了以後先睡一覺以培養體力準備大幹一場。



崔拉（TREELA）



國王傳奇　完全攻略

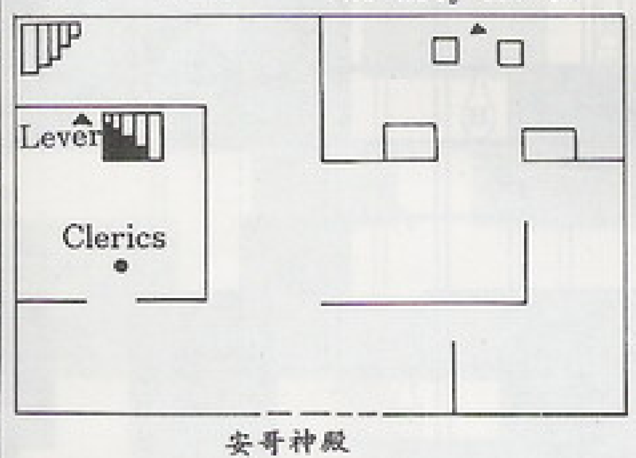
第二天起床後把袋子再拿出來清點時，發現帶了太多的東西，於是決定把用過的兩把鑰匙留在旅店中，接著由崔拉北方的小路進入森林向北走，出了森林後，沿著湖走到了山谷裡，依照地圖在山谷大約中央的地帶找到了安哥神殿。

殿外有許多的修士要先避開他們，不到萬不得已不要和他們打，以保存實力。（如生命力不夠時，要先服用藥劑後再進入神殿，否則失敗的機率很大）。

找到了大門衝了進去，咦！怎麼沒人在裡面，接著聽到了一些聲響後，哇！怎麼有骷髏人神出鬼沒，趕緊趁他們未完全出現時將他們解掉決。

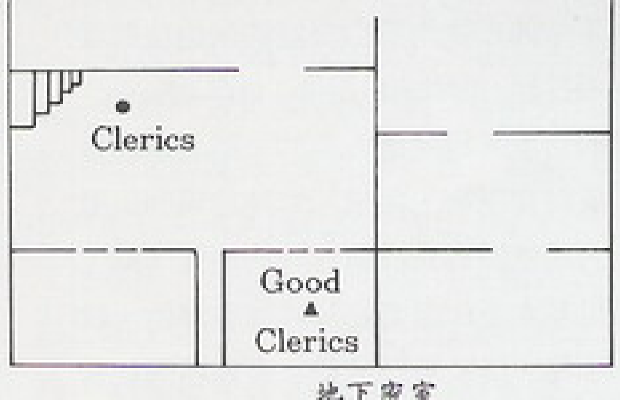
跑往西北方發現一處樓梯，趕緊往上跑，樓上有二名修士把守，把他們統統解決掉後，其中一位修士會留下一把白色鑰匙（White Key）。

拿著鑰匙趕緊下樓向前門走去，然後向西轉入一間小房間，裡面有一個修士把守著，由於解決不易，不得已使出一招秋風掃落葉的招式把他給幹掉了，並且在北方的牆上有一個拉桿（Lever），拉一下拉桿，地板上出現了一個暗梯。



安哥神殿

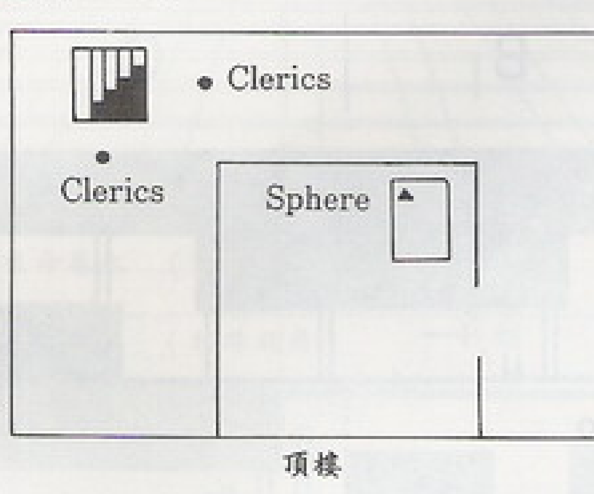
循著樓梯進入地道，找到一間牢房有一個人被關在裡面，於是用白色鑰匙把牢門給打開了（此時要先確定沒有修士在附近才行），那個人看到我先是一驚，隨即問我是不是為了消滅神殿掌教而來的。我當然說「是的」（Reply yes）。



地下密室

「哦！那我可以幫助你，就當做是我謝你的報答吧！我原本也是這神殿中的修士，但是我發現他們的教義是邪惡的，而且掌教又有謀反的意圖，所以他們把我關在這裡，怕我洩露了他們的陰謀。要消滅掌教只有一個用水晶製成的球才行，它就被藏在掌教的床下」。

然後我在樓頂找到了掌教的臥室，進入房間在床底搜查（用 F2 指令）果然找到了神球（Sphere）。於是拿著神球到處找掌教在那裡，最後在一樓東北方的房間中找到了掌教。使用神球的力量把他給消滅後，在座椅上找到了黃金徽章，於是走上前去拿起了黃金徽章。



頂樓

由於將艾貝雷斯王國的三項寶物都收齊了，於是使得王國脫離了黑暗邁向了光明。遊戲至此完全結束，看看你總共得了多少分吧！

十、最後提示

㈠當你的冒險有了一個程度上的收穫時，趕緊就近找家旅店住宿一晚以儲存進度，以免因為意外而前功盡棄。

㈡適時的服用藥劑以維持人物的生命力，俗語說有健康的身體才有美好的未來。

㈢當敵人群起攻擊你時，最好使用卷軸將敵人一起消滅，如此既節省時間又可保持實力。

㈣如果你不小心打了村裡的居民，最好馬上到旅店裡睡一覺，隔天醒來保證一切仇恨都煙消雲散了，否則一定是過街走鼠人人喊打。

十一、結　　語

國王傳奇這個小型 RPG 基本上並不難進行，只是其中有些關鍵處如果沒人提醒很容易就忽略了。這個遊戲是筆者玩 RPG 遊戲以來最簡單而且也是唯一過關的遊戲，本來我對一般的 RPG 都已喪失了信心，玩過了**國王傳奇**之後，又讓我有了自信心。對 RPG 有恐懼感的玩者不妨試試這 個 GAME，也許這就是你跨入 RPG 之門的鎖鑰呢！

※附註：在幻影之巔牢房的一樓 小房間的桌子上有份綠色卷軸（Green Scroll）可傳送至任何城鎮，約可使 用三次。



救美記(上)

一、前　　言

波斯王子(Prince of Persia)是年來難得一見的好遊戲，其動作之細膩逼真令人嘆為觀止，加上支援VGA 256色顯示及魔奇音效卡，真可以說是視聽上的高級享受。

遊戲的故事背景不必作者贅述，現就內容為大家作一說明。

本遊戲共分為12關，每一關都有一個出發的入口(第1關及第7關例外)及結束的出口(第6關例外)。在入口出口間有各種之障礙，如：武士、機關、陷阱、毒藥等，也有恢復主角體力之生命藥水，你必須找到並打開出口以便進入下一關，同時全部的時間只有60分鐘，你必須加快自己的腳步以便及時救出公主。

二、基本技巧解說

對開始玩本遊戲的人來說最大的困擾在於時間實在不夠用，尤其每次不幸陣亡後均需由該關的開始位置從頭打起，因此遊戲提供了儲存(Save)的功能。每次進入新的一關立即將進度儲存下來，如果不幸陣亡可利用載入功能回到先前儲存時的剩餘時間，但基本上你還是必須熟練各種跑、跳、爬、降及戰鬥技能，否則各關耗費太多時間還是無法達成任務。因此開始時儘量利用遊戲所提供的練習模式(1～4關)，將各種技巧練熟，如此配合上述技巧必定能達成救出公主的心願。

首先就跳躍技巧向大家作一說明，整個遊戲畫面部份可以分為三層，每層有10塊地板的寬度，如果在前進的路線上有已經掉落的地板造成之空洞則必須以跳躍的方式通過，跳躍可分為二種方式：

⑴立定跳躍：

可跳過二塊地板寬度的空洞，或抓住三塊地板寬度空洞的另一邊緣，再攀爬而上。

⑵跑步跳躍：

須在空洞邊緣地板的前一格按下跳躍按鈕，若到了空洞邊緣才按則沒有辦法早一步起跳了。跑步跳躍可以跳過三塊地板寬度的空洞或是抓住四塊地板寬度空洞的另一邊緣，再攀爬而上。

以上所講的跳躍寬度均是以同一

/林宏亮

波斯王子

第一關



水平面而言，若是有一層的上下落差則可以多一塊地板的寬度但著地時不會很穩，必須利用抓的技巧以免遭到不幸。

其次是通過陷阱的技巧，一是走小步，另一則是跳躍。如果在畫面中只有一處陷阱則以跳躍方式越過，若有二處以上則最好用走小步的方式越過以免萬箭穿心。

再來說明穿過機關鋸的技巧，機關鋸只有在你踏上其所在的同一層地板時才會啟動，如果技巧純熟可以跑步跳躍而過，但通常很難練到這種境界，因此最好以走小步的方式走到機關鋸的旁邊，待機關鋸落下後立即通過。如果只有一道機關鋸則走小步、跑、立定跳躍均可，若是接連二道以上則最好用走小步的方式通過。

最後說明戰鬥的技巧，本遊戲只有一種戰鬥方式那就是比劍，被對方擊中一次則喪失一點生命點數，如果生命點數變為零那就是「陣亡」了。在遊戲中的武士其生命點數在三到六點之間，只有一個骷髏武士是殺不死的。遊戲開始時主角的生命點數只有三點，過關途中有些生命葯水可以增加主角的生命點數，最多可以使主角之生命點數達到十點，各位玩家可以視需要來決定是否要去找尋這些生命藥水（通常要通過一些麻煩的機關和陷阱）。

主角遇到守衛的武士時，會自動拔出劍來，不同的武士有其不同的技巧，有些武士只要簡單地攻擊幾次便解決了；有些則要連續多次防守、攻擊才能刺到一劍。通常只要先按上方防守引誘其出手，然後立刻按攻擊即可奏效，或是有耐心些等到對方先動再立即快速攻擊，以「後發先至」的方式克敵致勝。至於一些功夫較高強的武士會在下面路線說明中加以一一說明。

PRINCE of PERSIA

三、各關地圖解說

第一關：

本關首要目的在取得主角的佩劍，如果沒有佩劍則根本無法越過任何的守衛武士。第一關的起點在 G1 的 S 處，唯一出口在最下層的鬆落地板，必須踏過這塊地板使其落下形成出口，注意不要讓主角墜落失掉一生命點數，最好是跑到右邊再走小步回到洞口邊緣，用下降的方式落到 G2。

到左邊爬上 F2 的上層，躍過中央附近的洞口，踏下開門的踏板以進入 E2。E2 進入 D2 的開門踏板在中層的右方，以跑步或跳躍方式進入 C2。往 B2 的開門踏板在中央偏右處，而在中央偏左處有一關門踏板，因此應在踏到開門踏板後立即按下跳躍按鈕以越過關門踏板。

進入 B2 後以跳躍越過中央空洞，待鬆落地板落下後進入 A2 中層，再到下層左方去拿劍，接著按照來時路回去。H2 有一個三點生命的武士，很容易用「後發先至」的方式打發掉。出口的開門踏板在左方的柱子上，只要往上跳，拉一下踏板即可開門。

F　G　H　I

H 生命藥水（回復一點）
H 生命藥水（全部回復並增加一點）
S 神秘藥水（特殊效用）
P 毒藥
劍

牆　柱子　開門　機關鋸　陷阱　C 關門踏板　O 開門踏板　3 4 5 武士　鬆落地板　O 出口開門踏板
S 開始位置（入口）
E 結束位置（出口）



第二關：

由 M3 出發，經過兩塊鬆落地板後解決掉武士。

再向左進入 K3，如果生命點數減少可以到下層或 K2 去補充。（頂開上層鬆落地板的技巧：首先爬上 K3 上層，面轉向右方，向上跳一下，不要移到邊緣跳，以免主角會落下到中層）再來進入 J3 中層按 Home ＋ Shift 到△點再以跳躍攀爬方式進入 I2。

F2 處有二瓶藥水，右邊紅色的是生命藥水，左邊藍色的是毒藥，使用單色顯示器的玩家務必小心別喝錯了。進入 E2 後，以小步移到洞口邊緣，再用立定跳躍方式跳下，以最快速度攻擊衝來的武士。D1 有一瓶增加生命點數的藥水，如果要喝的話請注意 D1 下層的二處陷阱，小心上下（用爬下的方式而不要用跳下的方式）。

跳躍到 B2 左方後，可以向上經由 B1、C1 再到 A1 的開門處或是向左到 A2，頂開鬆落地板再向上到 A1。出口的開門踏板在 A1 的左方，請跳躍攀住左方開關，再用立定跳躍方式回到右方，進入位在 B1 的出口。

第三關：

本關可分為前後二半部，前半部要有迅速、確實的跑跳技術，後半部要有絕對紮實的「攻擊前進」技巧。

首先向右進入 F3，爬到上層，再跳到右邊爬上 F2，到頂後向右跳進入 G2，踩踏 C2 和 D2 間開門的踏板。（在 I1 處有一增加生命點數的藥水，可由 H2 頂落一塊鬆落地板進入 H1 再到 I1，連續三道機關鋸務必小心謹慎）

踏上 G2 的開門踏板後立即以小步移到踏板左緣，連續二次立定跳躍然後快速跑步跳躍越過 F2、E2、D2 的三處空洞，把握時間在開門未落下前攀住 D2 往上進入 C2。

接著一路向左經 B2、A2 到 A3，踏上打開出口的踏板（A2 上層右方），再依原路回到 B2，用爬下的方式下到中層，這時地上的骷髏會起立成為一名殺不死的武士，你必須將他逼到右邊讓他掉下去。如果此時生命點數只剩下一點則務必到 C2 補充一下。在 B3 你必須再將骷髏武士逼到左邊鬆落地板上令他落下無底深洞，然後進入 A3 的出口。

第二關

第三關



第四關

第四關：

　　由 E1 出發，踏右方的開門踏板向左進入 D1，再向左進入 C1，打開通往 B1 的閘門，越過閘門踏板注意門前的鬆落地板及 B1 的鬆落地板，你可以一直奔跑到 B1 的左方再向上進入 A1（在這裡有增加生命點數的藥水），然後向右回到 D1。

　　如果你讓 C1 左方的鬆落地板落下則可以直接下到 D2 再往右前進；否則就必須去踏位在 C2 的開門踏板以打開 D2 通往右方的閘門。

　　F2 的右方有一武士，最好先到 F2 的中層再爬到上層以安全通過機關鋸，打敗武士後進入 G2。進入 G1 後繼續向右經 H1、I1、J1、K1 到 L1 經過機關鋸到 K1 中層打開出口，再回到 K1 上層。

　　這時在中央左方會出現一面鏡子，你必須用跑步跳躍方式通過，你的影子將離你而去，請不用緊張，到 I1 的出口進入下一關。

第五關：

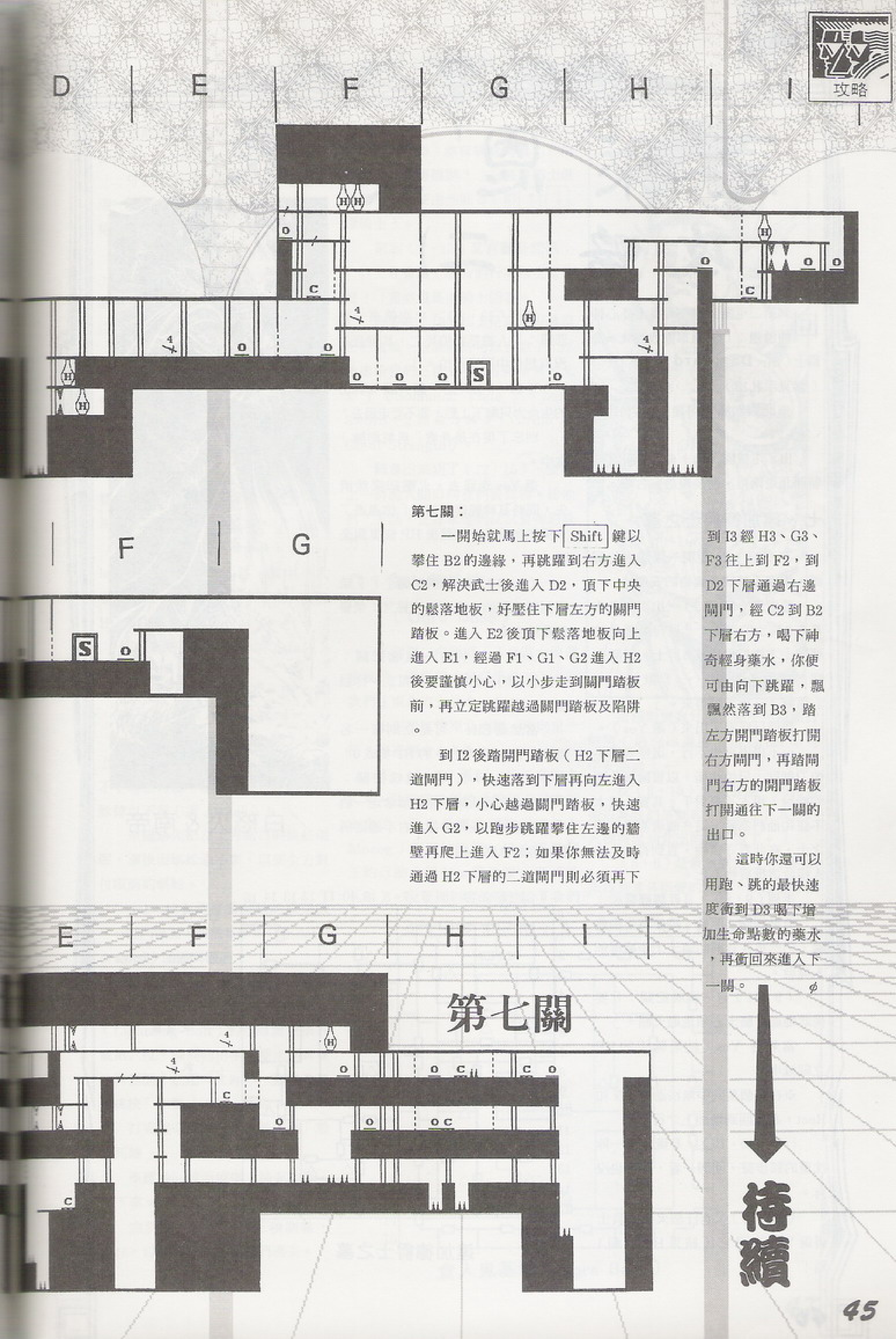
由 G3 出發向左進入 H3，打敗武士後向上進入 H2，I2 的生命藥水會被你的影子搶先喝掉，因此可以直接由 H2 進 G2，再下到 G3 的上層向左進入 F3，打敗武士後（可以上到 F1 補充生命點數，但必須繞過 F2、G2再回到 F3）向左進入 E3，再來的武士功夫更高，必須小心應戰。

向左進入 D3，這裡有一瓶生命藥水，D4 還有一瓶，不過出來時請以小步通過機關鋸以免落入陷阱。C3 的武士，請用猛烈攻擊的方式打敗他，再經 B3 到 A3 出口。



第六關：

最單純的一關。由 F1 出發，一路向左前進，注意一路上的陷阱，C1 的胖武士是一個頂尖高手，你必須連續地攻擊，小心防守才能將其打敗，到 A1 後只要往下跳，即可進入第七關。



第七關：

一開始就馬上按下 Shift 鍵以攀住B2的邊緣，再跳躍到右方進入C2，解決武士後進入D2，頂下中央的鬆落地板，好壓住下層左方的關門踏板。進入E2後頂下鬆落地板向上進入E1，經過F1、G1、G2進入H2後要謹慎小心，以小步走到關門踏板前，再立定跳躍越過關門踏板及陷阱。

到I2後踏開門踏板（H2下層二道閘門），快速落到下層再向左進入H2下層，小心越過關門踏板，快速進入G2，以跑步跳躍攀住左邊的牆壁再爬上進入F2；如果你無法及時通過H2下層的二道閘門則必須再下到I3經H3、G3、F3往上到F2，到D2下層通過右邊閘門，經C2到B2下層右方，喝下神奇輕身藥水，你便可由向下跳躍，飄飄然落到B3，踏左方開門踏板打開右方閘門，再踏閘門右方的開門踏板打開通往下一關的出口。

這時你還可以用跑、跳的最快速度衝到D3喝下增加生命點數的藥水，再衝回來進入下一關。

克萊恩英豪 攻略（二）



／白怒火 & 南帝

回到第二屯墾區、卡爾爵士憂心忡忡說道：「邪惡軍團找到達加德爵士（Sir Dargaard）之墓了！」（參見手札18）

※此刻到酒店可聽到傳言11、7、35、24。

出了屯墾區，依卡爾爵士所言，朝西北走兩格，便發現這座古墓。

七、達加德爵士之墓

在（9，12）發現一隊龍人的屍體，大家不禁耽憂寶物的安危。

前進到（11，12），出現一名索蘭尼克騎士的魂魄：「只有最優秀的那騎士才能見到達加德爵士。退回去吧！通過『榮譽』、『戰技』、『勇氣』三項考驗再來。」

我們只好退了出來（選 Yes）。

※不退出來也不行，這些魂魄不怕刀劍砍，只怕法術，以冒險隊此時的能耐，根本不是對手。其實，根本不該和他們為敵，這些魄魂都是正義之士，在此看守寶物，直到有志士能人接收這批寶物為止。

走到（9，8），耳畔輕輕響起：「『勇氣測驗』開始。縱使有生命危險，仍然勇往直前的騎士才能贏得別人尊敬。」

（9，11）有一魂魄把關：「要從此地過，騎士必須走過火圈。」

當然選 Yes，結果騎士的 HP 立刻減半！

※在這個墓穴中無法進行 Fix 和 Rest，必須回到地面上才行。

行至（10，10），身後傳來一陣沈重的腳步聲，回頭一看，什麼也沒有。

（14，10）又有一個火圈。騎士再選 Yes 走過它，結果 HP 只剩1點！

來到（13，8），半空傳來一聲悲嘆：「人總是害怕死亡，其實死並沒有想像中那麼可怕。」

（14，5）又是一個火圈！騎士的生命力只剩下1點，要不要走過去？

別忘了現在是身處「勇氣測驗」當中。

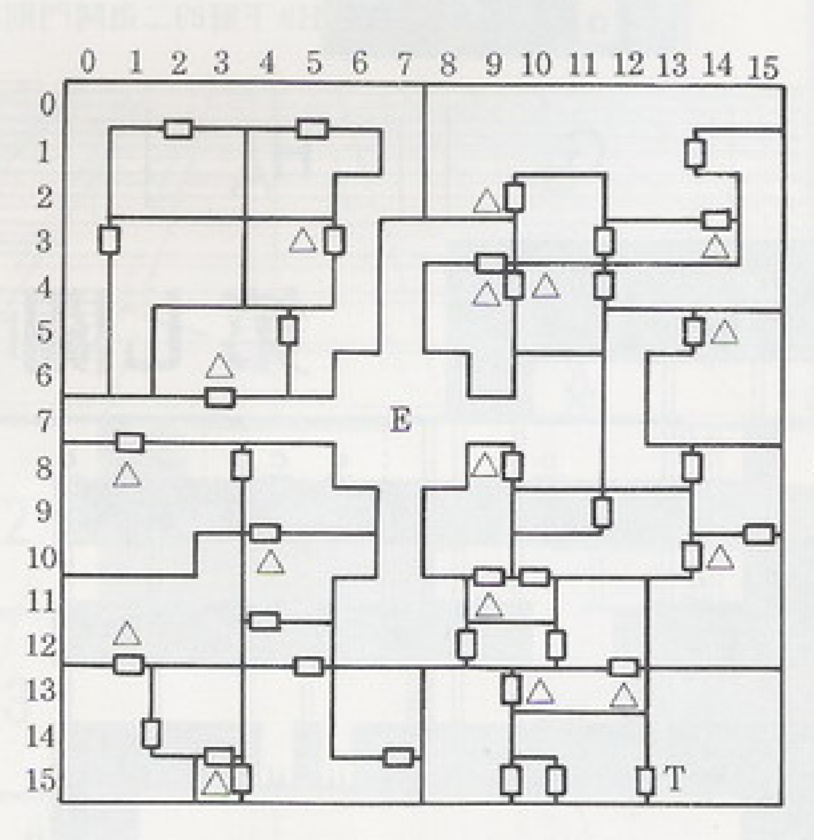
選 Yes 走過去，火圈卻突然消失，同時耳畔輕輕響起：「你通過了『勇氣測驗』。」然後 HP 恢復到全滿。

（9，4）有一魂魄把關：「『榮譽測驗』開始。謹記這條誓言：榮譽是我的生命。」

（10，4）另有一魂魄把關：「受奴役的人們需要你的幫助。你願意奉獻什麼？」

當然選 Life，可是立刻有一名隊員（不一定是騎士）的 HP 變成0！

（14，3）又有一魂魄把關：「我身旁有兩柄劍，你必須拿走一柄，才能過關。我允許你拿右手邊這柄劍，你想拿那一柄？」



門：門

E：Exit＼Enter

T：達加德爵士之寶藏

△：訊息

達加德爵士之墓



自然是選 Right，拿他允許的那柄劍——哇，是 Long Sword+5耶！

守在（9，2）的魂魄一揮手便出現一幅景象：有個人被一群野狗逼進絕路。

那魂魄說道：「這個人手無寸鐵，必死無疑；就算手中有武器，也未必不會被狗咬死。你可願意把我們送你的那柄劍給他？」

事到如今，不選 Yes 也不行。

只見劍飛到那個人手中，而騎士也通過了「榮譽測驗」。可是 HP 為 0 的隊友卻依然如故，只好回到地面療傷再下來。

前進到（1，8），耳邊又響起話聲：「『戰技測驗』開始。騎士只有馬革裹屍，沒有臨陣脫逃。」

（4，10）有數名骷髏騎士（Skeletal Knight）擋住去路，其中一人發出信號，落石隨即砸了下來，大夥 HP 值統統減半！

逃？我們不信打不過（選 Attack）。

※此處有 4 名骷髏騎士，HP＝30，AC＝2，手執 Long Sword。

通過這關，來到（3，15），碰上一群蜈蚣。雖然它們智能不足，幹不了邪惡勾當，卻會致人於死地，不除掉也不行（選 Attack）。

※建議先把左上方路口的蜈蚣催眠，讓後面蜈蚣過不來，以便全力對付眼前的蜈蚣。

（1，12）是這場測驗的重頭戲，一推門進去，四隻骷髏龍（Skeletal dragon）就逼到面前。

※在隊員 HP 所剩無幾的情形下，建議在推門之前把會使閃電術（Lightning Bolt）的法師調到第五或第六位，輪到他出手時便走到骷髏龍的側面，祭起閃電術，一整排骷髏龍統統「中獎」，無一倖免！

打完艱辛的這一仗，便通過「戰技測驗」。

※建議回地面療傷、補充法術，再下來。

由於騎士已經通過三項測驗，（11，12）的守將便放我們過去。

（12，13）處有聲音問道：「決鬥應遵守什麼規則？」這種事騎士最清楚，我們便由他回答（用 ↑ ↓ 選騎士）。

來到（9，13）又有聲音問話：「騎士在會議上應有的行為舉止是什麼？」當然還是由騎士回答。

終於在（13，15）見到達加德爵士的魂魄。他說終於可以安息了，然後送給我們三樣寶物：6 件索蘭尼克鎧甲（Solamnic Plate）、Long Sword＋2 和強力腰帶（Girdle of Giant Strength）。

轉身出來到了（12，15），便碰上一群龍人開口向我們要寶物。給他們？笑話，正好拿他們試試寶物的威力。



八、食人鬼基地

（Ogre Base）

回到第二屯墾區，卡爾爵士便遞給我們一張紙條（參見手札62），要我們往東北方去找食人鬼基地。

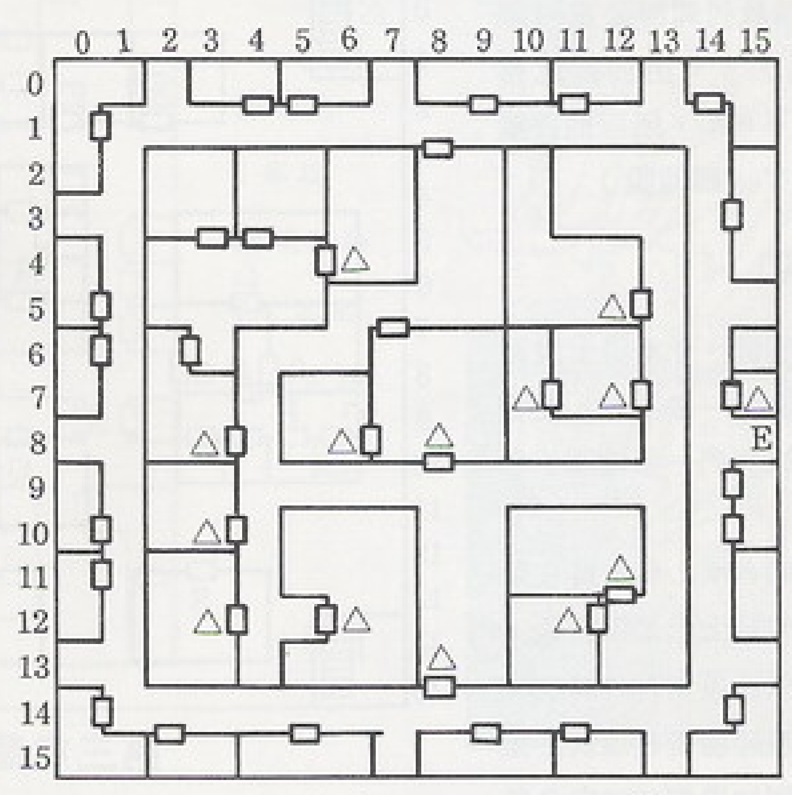
出屯墾區往東北兩格，再向東一格，便來到食人鬼基地。

在（15，7）遇到一名年老的食人鬼。他識破我們的身份卻不召喚衛士來抓，原來是要我們找出摩洛（Morog）叛國的証據，阻止暗殺國王的行動（選 Yes 聽他說，參見手札24）。說著把刺客的暗號給了我們。

這個暗號真好用，幾乎可以通行無阻（遇到巡邏隊，選 Greet 即可平安通過）。

從（8，13）進入莊園，門口警衛以為我們是刺客，便說：「其他的人都齊聚到北面的屋子裡了。」

（8，6）是會議廳大門。我們尚未找到摩洛叛變的証據，無法揭穿陰



食人鬼基地（Ogre Base）

謀，只好退了出來（選 Leave）。

（3，10）躺著十來具屍體，像是某人的貼身侍衛。

（3，12）和（6，12）都有士兵在，暫且不理他們（選 Leave）。

（12，7）有一群婦人忙著刷洗東西，看到我們，嚇得往後退，等我們表明身份，她們才說：謠傳刺客已潛入莊園了。

皇天不負苦心人，終於在（11，12）的床底下發現好幾大袋塑著拳坦尼肖像的鋼幣！鐵證如山，看摩洛怎麼辯解？

再從（8，8）進入會議廳，當面揭穿摩洛的陰謀（選 Greet，再選 Tell about assassins）。

摩洛立刻命令部下攻擊我們，說是要証明他對國王的忠誠，其實是想殺人滅口。

摩洛見部下皆被我們殺了，無法再狡賴，只好三十六計走為上策，不料卻被察覺。至此摩洛謀叛一事已無庸置疑，食人鬼們立刻分成兩個對立陣營。

※這時冒險隊排一成一列，夾在兩排食人鬼之間，分不清那邊是敵，那邊是友。可以等敵人出手，也可以施展祝福術，受到祝福那方便是友。

解決掉他們，事情並沒有結束，刺客跟著衝進來，有波扎克龍人、奧洛克龍人和西維克龍人等。

除掉這群刺客後，國王格瑞夫內克（Gravnak）請我們到辦公室一談（選 Yes 跟他進去）。由於彼此有共同的敵人——拳坦尼，所以他提議暫時結盟。（選 Yes 聽他說）

九、再度練功

回到第二屯墾區，卡爾爵士說派往第三屯墾區的使者一去不返，要我們去查查，並交給我們一張地圖（參見手札86）。

第三屯墾區的西維克龍人實在難打，雖然隊伍中的騎士已是第五級，還是很難獲勝，只好再到野外練功。

本遊戲的作戰經驗值是取決於敵人留下的金錢，例如得到1000白金幣，經驗值約可增加500。

到那裡找肥羊（既好宰，留下的錢又多的敵人）呢？從蓋加斯畫一條直線到聖克進，此線以東的敵人較強，不要去；以西則只有貝茲龍人、惡鬼、山丘巨人、卡帕龍人和食人鬼等，以上述冒險隊的實力，用 Alt + A 自動作戰就可以輕易獲勝。這些敵人中又以山丘巨人最有錢，所以建議多在山丘地區遊蕩，等他們出現。（廢話，不然為什麼叫做山丘巨人？）

這次一不做、二不休，把所有隊員都練到最高級！

※閃電術（Lightning Bolt）一定要學，越多人會越好。

十、第三屯墾區

一進屯墾區，就被指揮官格利列（Grilliard）請到位於（4，8）的辦公室去。一聽我們是來找那位失踪的使者，格利列便有些驚慌，連忙找個說辭打發我們。（參見手札12）

你不說，我們自個兒查。酒店（在（11，6））無所獲，倒是進旅店房間（（8，4）、（7，5）、（7，6）三處皆可）休息時，碰到一名衣衫襤褸的衛士。聽他說才曉得此地已落入邪惡勢力手中（選 Listen，參見手札87），末了他交給我們一張地圖（見手札13）。

救人要緊。我們急急趕到（0，9），穿越密門到了（1，10），果然有許多衛士囚禁在此。從他們口中更加了解事情發生的經過（參見手札3），可是卻得不到幫助，因為他們的孩子被關在城北屋子裡。

好吧，救人救到底。從密門出來，殺掉（9，4）處的衛兵，再闖入（9，2）解救那群孩子。

我們教孩子們躲藏好，再回到（1，9）。衛士們得知孩子獲救，欣喜若狂，再無掛慮，勇敢地從密門殺奔出去。

我們打算將冒牌指揮官正法，便朝反方向走，來到（3，8），聽見他正跟別人說什麼敵軍將依原計劃前往聖克進（Sanction）。

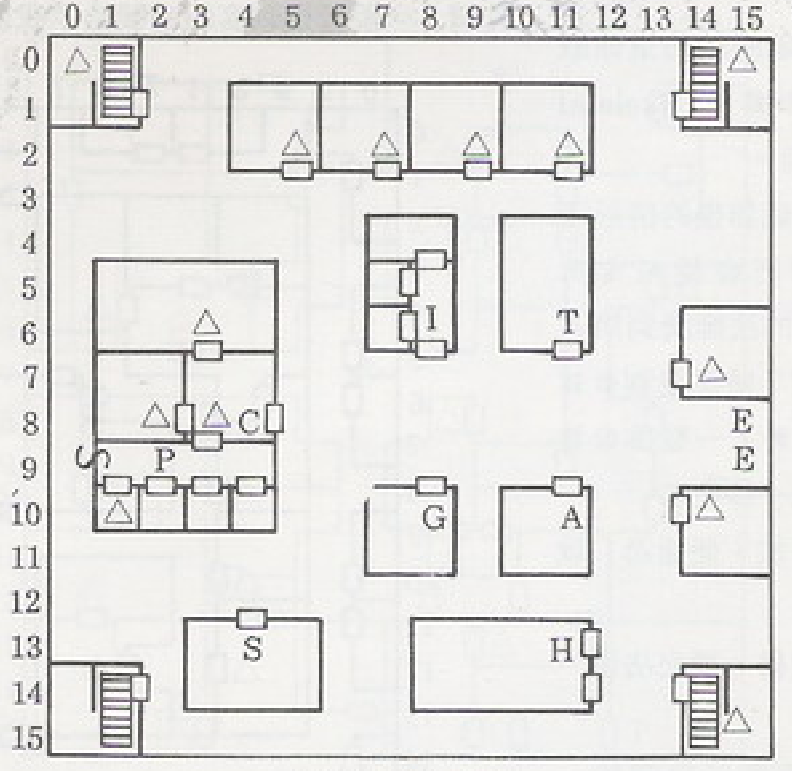
冒牌指揮官一發現我們就率領部下衝了上來，並叫人通報傑得凡（Jadefang）。

宰了冒牌貨，一腳踹開大門攻入（3，6），赫然發現一隻綠龍，它就是傑得凡。傑得凡對我們冷嘲熱諷一番（參見手札22）才揮軍攻擊。

※建議在進門之前，把會使閃電術的法師調到第五或六位，以便側向攻擊。

所謂樹倒猢猻散，傑得凡一死，部下紛紛往山裡逃竄。

居民紛紛向我們道謝，新任指揮官並送我們幾樣魔法物品（其中之一是 Mace of disruption）。



門
G 雜貨店
密門
樓梯
A 武器店
P 監獄
T 酒店
S 儲存室
E 出／入口
I 旅店
H 馬廄
C 指揮部

第三屯墾區



十一、傑利克(Jelek)



回到第二屯墾區，卡爾爵士要我們查探傑利克。

一進入傑利克就被衛士喚住，解釋了一大堆，就是要派個人(史凱拉，Skyla)與我們同行(參見手札47)。

史凱拉說他有個朋友在賣許多有價值的東西(參見手札76)，接著拿出地圖(見手札45)。

在往他朋友住處的路上，史凱拉好幾次神祕兮兮地去而復返。到了目的地(10，14)，才知道這是麥坦尼設下的圈套。

正當動手之際，有一名女賊前來相助，叫做 Mysellia(參見手札59)。我們讓她加入隊伍(選 Allow her to join)。

Mysellia 說城東北有一安全之地可以歇腳，於是我們便朝這個方向走去，結果在(13，5)發現一名老掘墓工。他很高興我們的造訪，把最近發生的奇怪事都告訴我們(參見手札28)。

告別老人，從(11，5)進入墳場，西行到(2，6)再北進到(2，2)。看到卡爾爵士想要的銀玫瑰便順手摘了，孰料一群黑龍立即從空而降！

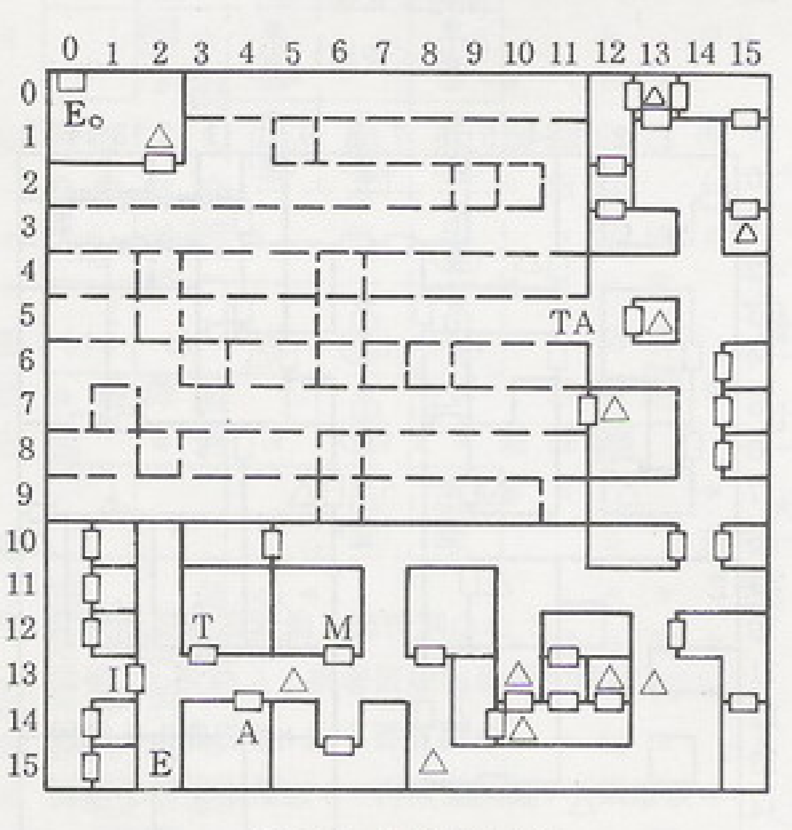
(2，1)堆放著從墳場挖出來的屍體。正瞧著，這些屍體忽然化作殭屍攻擊我們！所幸收拾他們之後可得到 Wand of fireballs、Periapt proof vs poison 和 Scroll of prot dragon breath。



回頭逛到(12，7)，發現一頁手札(見手札7)。

※此刻到(6，12)武器店可買到 Darts＋1、Arrow＋1；到(3，12)酒店可聽到傳言 4、21、31、8 和 16。

此地事已了，我們決定回第二屯墾區，Mysellia 則留下來。



J elek(傑利克)

T 酒店

I 旅店

M 魔法物

TA 墓地

A 武器店







十二、卡爾爵士被俘

一回到屯墾區便發現房舍遭人縱火！

瑪雅（Maya）急奔過來說參坦尼率軍來攻，並擄走卡爾爵士，她要救他回來。說著便奔出屯墾區。

我們趕緊到指揮官辦公室一探究竟。繼任指揮官 Mathias 爵士証實此事，卻說什麼在不妨礙發掘參坦尼計劃的前提下，容許我們打聽卡爾爵士的下落。

出了辦公室就遇上去而復返的瑪雅。她說卡爾爵士被抓到內拉卡去，希望我們助她攻破總部。我們當然一口答應（選 Yes）。

※在進指揮官辦公室之前，可在酒店聽到傳言33、55、43和18。

十三、內拉卡（Neraka）

瑪雅帶我們趕到內拉卡，在（15，7）查看一回後，她說南邊應該有個秘密基地。

瑪雅說的沒錯，（13，8）正是祕密基地入口。我們一和守衛交上手，瑪雅竟然化作一隻銀龍！

戰鬥結束，瑪雅要我們保守祕密，以免卡爾爵士難堪。

（11，9）處擺了一張大桌子，上頭有一束紙（參見手札17）。

（10，13）是處軍營。我們殺光衛士再往裡闖，果然在（8，11）找到首領。他有活命的機會嗎？

走到（8，14），竟然看到卡爾爵士滿身是血，從樓梯爬上來！他拼著最後一口氣說話（參見手札49），然後就死了。

瑪雅悲慟逾恆，立誓手刃參坦尼替卡爾爵士報仇，接著抱起遺體凌空而去。

我們遵從卡爾爵士遺言，從（7，14）下到監獄救人。

十四、內拉卡監獄（Naraka Prison）

闖過（9，7）崗哨來到（11，6），竟遇上塔尼斯（Tanis），原來他是混進來救人的（參見手札74）。他要我們將南邊牢房的人救出來，然後向南、向西行，分散敵人的注意力。

我們照他的話闖入（13，10）、（11，10）、（10，10）、（10，13）、（11，13）和（14，13）等處，將囚犯一一救出。然後從（9，7）往西、往南行。

合該典獄官倒楣，竟讓我們在（6，12）找到他，當然絕無活命之理。他死後，我們在他身上找到一封

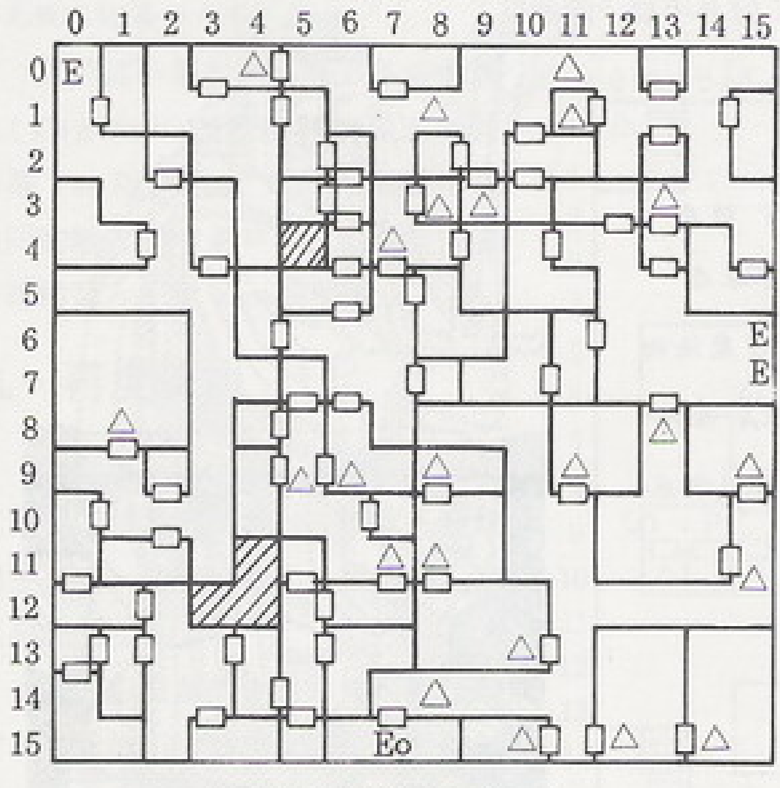


信（參見手札60）。

典獄官死是死了，卻養了兩隻綠龍在（3，14）等我們！

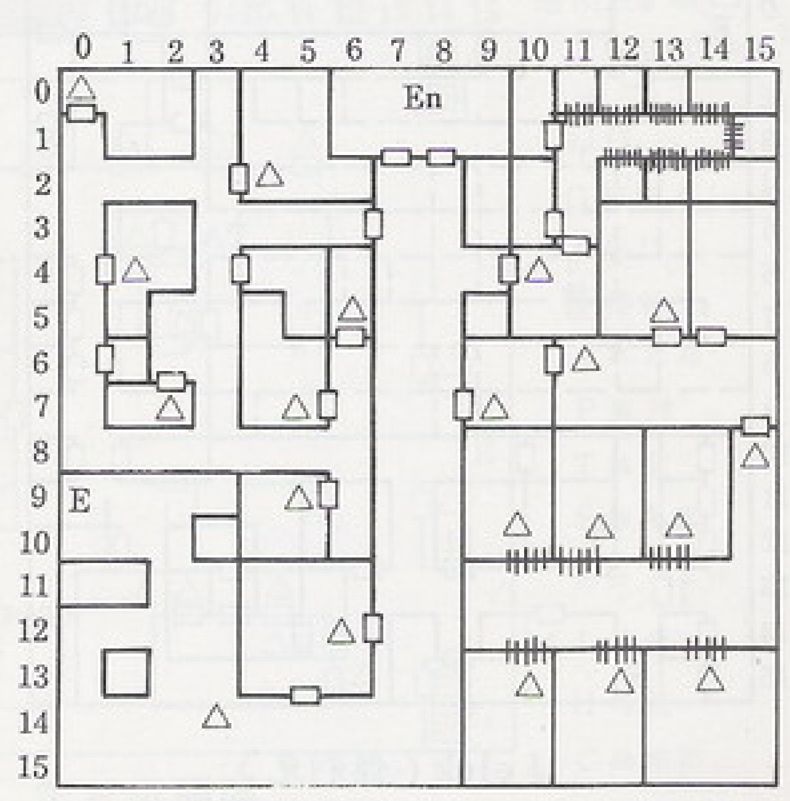
（0，9）是出口。在出去之前，我們發現旁邊有個好大的洞穴，裡頭都是赤龍蛋！

〈待續〉



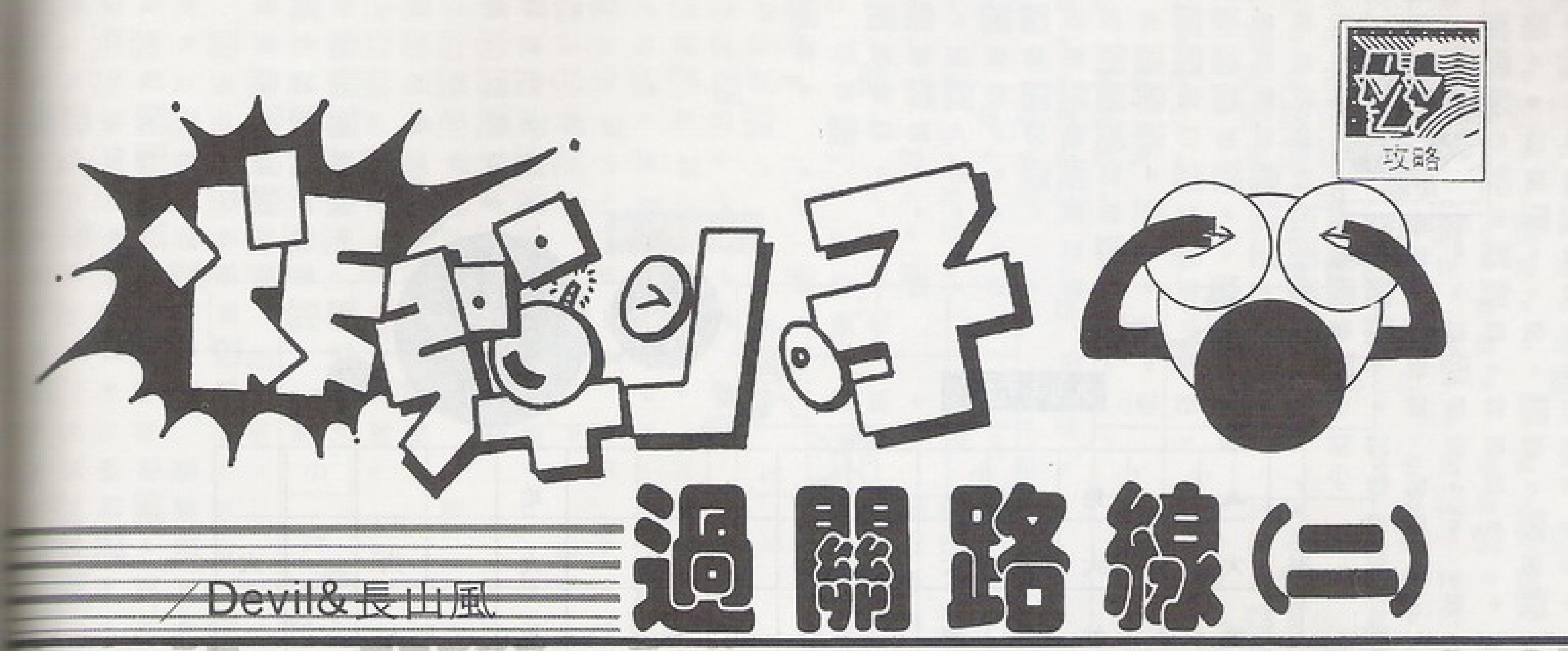
內拉卡（Neraka）

門　E Exit\Enter　Eo→En　不可通過



內拉卡監獄（Naraka Prison）

牢門　　En:Enter



炸彈小子 過關路線(二)

／Devil&長山風

第二十一關：

▲	碎 A	中	碎	D	碎	中 E		
★		小 4		小 3		小 2	碎	H
小 5		B	碎	中 C	碎			小 1
中	碎					F	碎	中
	(小)	地						

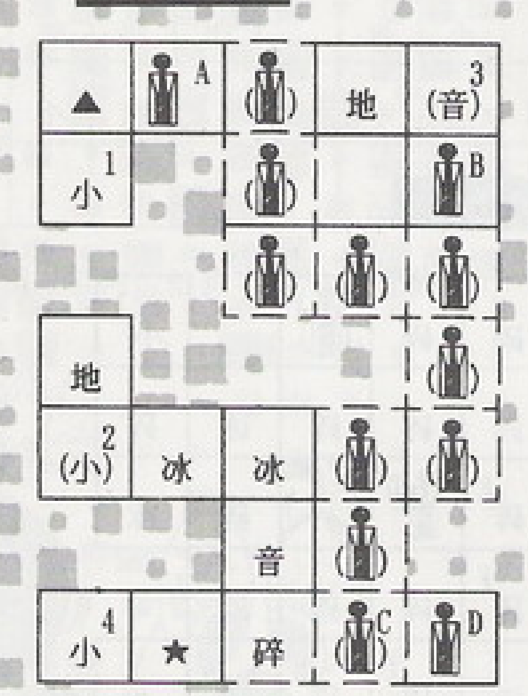
說明：▲表示起點，★表示終點

依 A→B→C→D→E→F 的路線走去爆破 1，扳動 H。

接著爆破 2、3、4、5。

( )內之物品及虛線之方格是扳動開關後才出現的。

第二十二關：



說明：此關時間非常緊迫，應特別小心！

爆破 1，扳動 A，接著扳動每個新的開關。

扳動 B，爆破 2，先不要扳動 C。

扳動 D，上去爆破 3，再扳動開關，下來爆破 4。

第二十三關：

▲		A	碎			G
碎		碎		冰		冰
C	小 3	中 B		冰 K		I
碎				冰		
中 D	小 2	E		冰 H		J
		碎		冰		地
F	小 1	中		★	(小) 4	中

說明：依 A→B→C→D→E 路線行進。

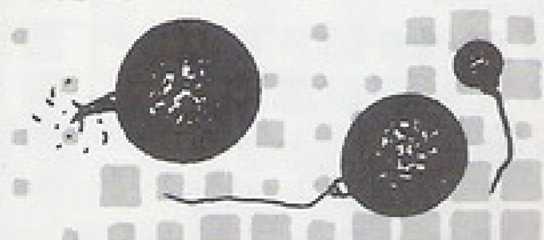
爆破 1，扳動 F，接爆破 2、3。

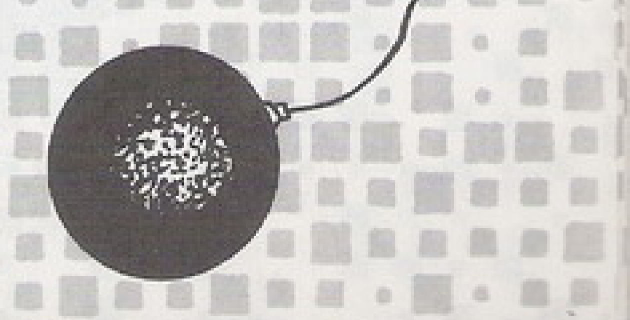
走去扳動 G、H、I、J、K，然後爆破 4。

第二十四關：

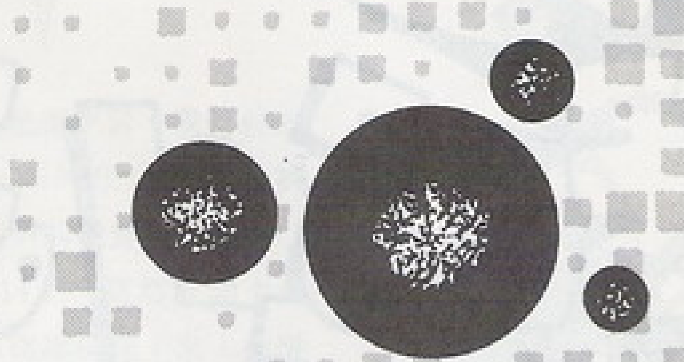
		小		小		地	小		
B		中	A	小			中		
小	小	小	小	小	中	小		大 1	C
大	小		中	小			小		▲

說明：扳動 A、B，爆破 1，走入 C。









第二十五關：

▲		地	地			地				地				
大		大	地	大		大		大		大		大		大
地		地	地	地		地		地		地				
大		大	碎	大		大		大		大		大		大
地		地	地	地	地	地	地	地		地				
大		大	地	大	地	大	轉	大		大		大		大
地		地	地	地	地	地	轉	地	地	地				
大		大	地	大	地	大	轉	大	地	大		大		大
地		地	碎	地	碎	地	轉	地	地	地		碎	碎	碎
大	A	大	碎	大	碎	大		大	小	小	小 B	碎	碎	碎
地		碎	地	地	地	地		地	地	地	小 1	★碎	碎	碎

說明：走到 A 轉彎走到 B，爆破 1。

第二十六關：

▲	地	小	中		中	小	地	車
冰	變	變	冰	碎	冰	變	變	中
冰	變	變	小	冰	小	變	大	冰
冰	小	大 C	變	小 1	變	變	變	冰
冰	變	變	變	中	變	變	大	冰
A	冰	車 B	冰	冰	冰	冰	冰	中

說明：走到 A，轉向 B，轉向 C，
等變化彈變最小時去爆破 1，往上走。

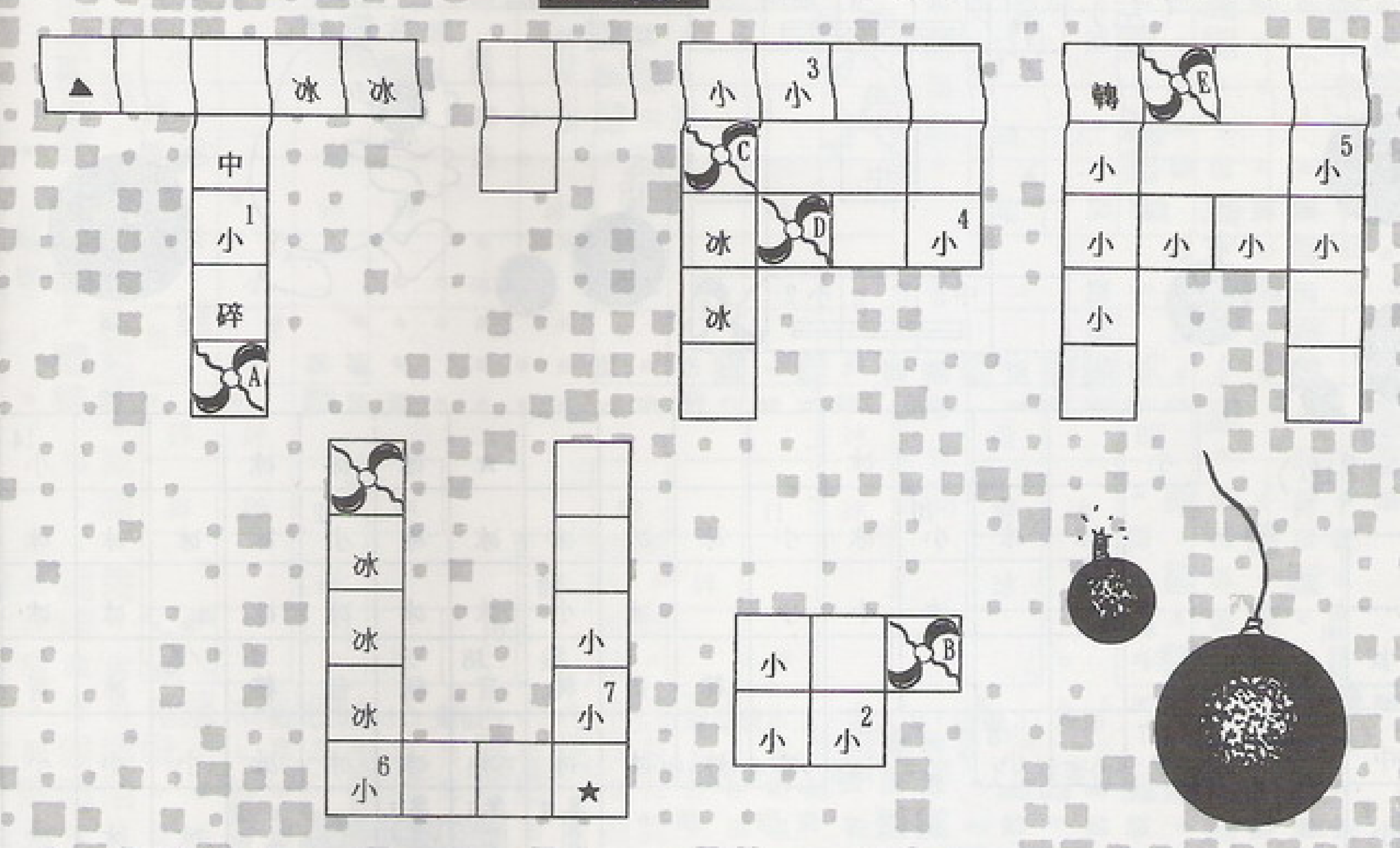
第二十七關：

K	碎	碎	J		小 1
碎	碎	碎	碎	冰	碎
	碎 E	D	C	碎	冰
碎 G	碎 F	碎	碎	碎	
H	碎	碎 I	碎 B	碎 A	▲

說明：從 A 走到 B 經由 C 去扳動 D，
經由 E→F→G 去扳動 H。
經由 I → C 去扳動 J、K。
走入 C 傳送站，爆破 1。



第二十八關：



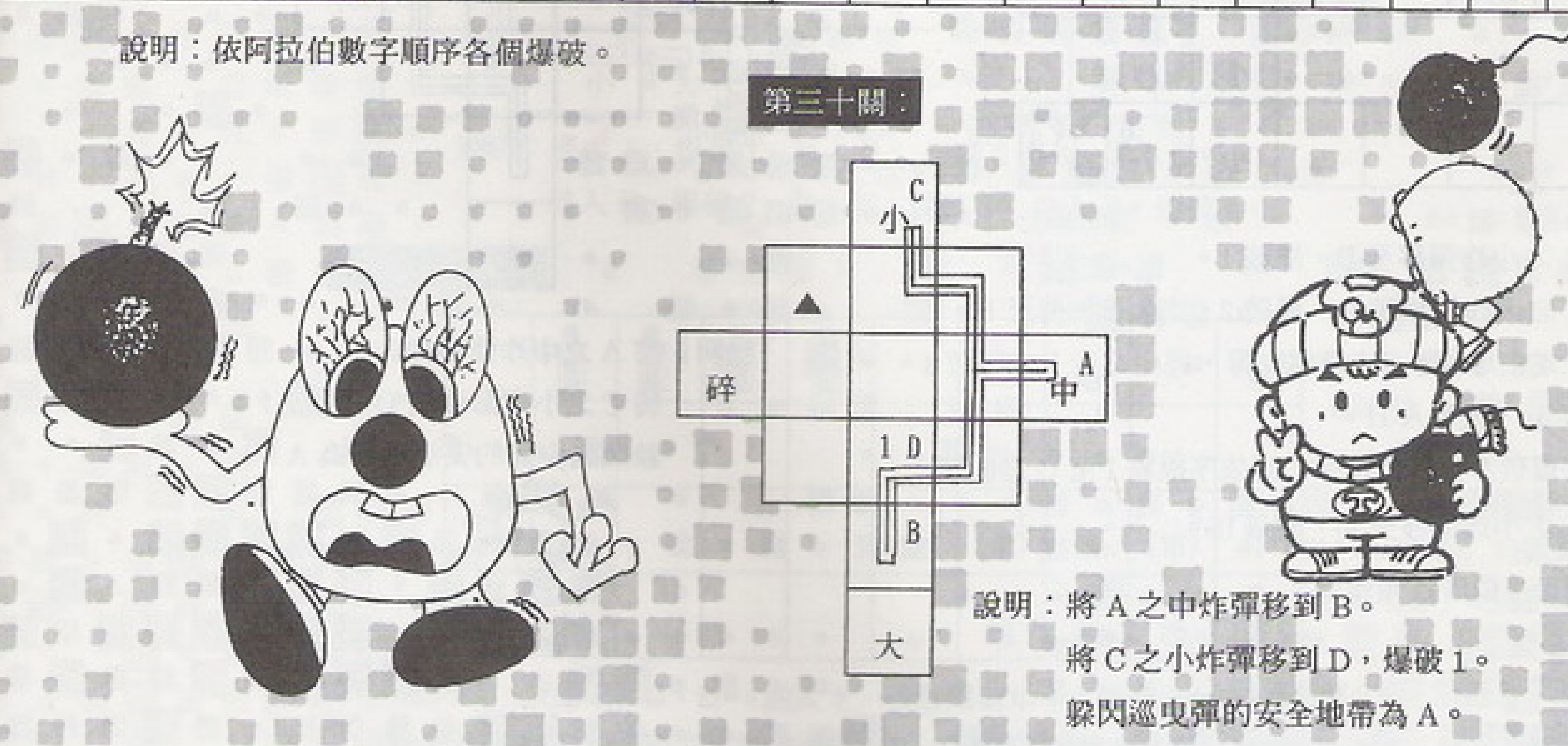
說明：爆破 1，進入 A，爆破 2，進入 B。 進入 C，爆破 3、4，進入 D。 爆破 5，進入 E，爆破 6、7。

第二十九關：

▲			地				小[5]	地		地	小[15]			地	小	地			小[21]		小[22]	
小	地		小[1]	地	小[6]		地		小[11]		地		小[16]		小[17]		小	小[20]	地		地	
小[2]		地	地	小[7]		地	小[10]				地			地	小			地	小[23]			
	地	小[3]	地		地	小[8]	地		小[12]		小[13]		地	地	地		小[19]		地	地	小[24]	
			小[4]				小[9]		地		地		小[14]	小	小	地		小[18]	地	地	地	

說明：依阿拉伯數字順序各個爆破。

第三十關：

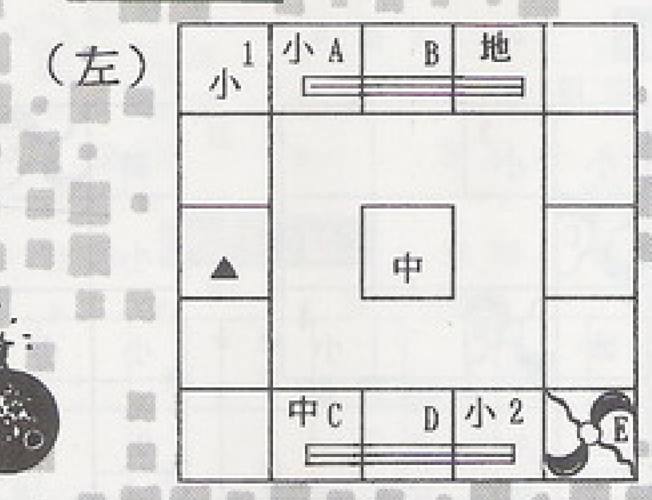


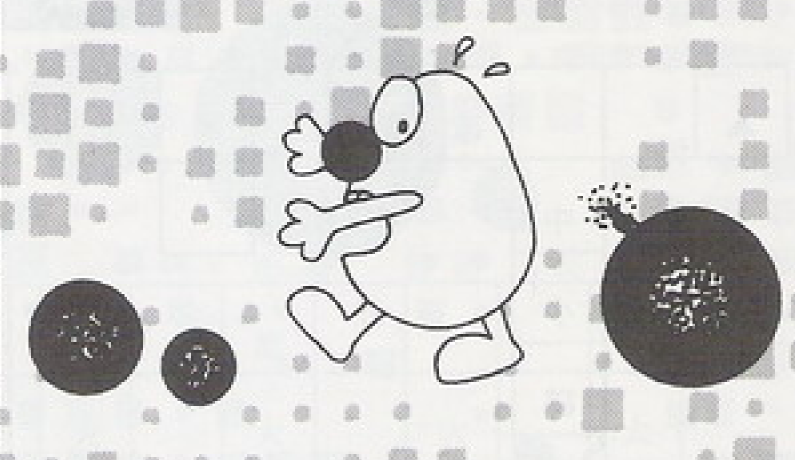
說明：將 A 之中炸彈移到 B。
將 C 之小炸彈移到 D，爆破 1。
躲閃巡曳彈的安全地帶為 A。



第三十一關：

（左）





（中）

小 9				冰					★	冰	冰	冰			小 14
	冰	冰	小 10	冰	小 11	冰	冰	冰	冰	冰	小 12	冰	冰	冰	冰
			冰	小	小		冰	小 13	冰	冰	冰	冰		冰	冰
						轉	音	轉	音 18	轉	音	轉		冰	音
小 7		小 8			冰	冰	冰	冰	冰	冰	冰	冰	小	小	小
								K	I	(J)			冰	冰	冰
			M	16 小		(地)		L	17 小						冰

	小

小	中
	小 P
中	15Q

O　N　M

小 4						小 5	
		碎		G 碎			
							小 3
					小		F
					小		
					小	小 6	H

（右）

說明：將A之小炸彈移至B，爆破1。

將C之大炸彈移至D，爆破2，走入E，傳至F。

往上走去爆破3，注意巡曳彈，經由G走上去爆破4。

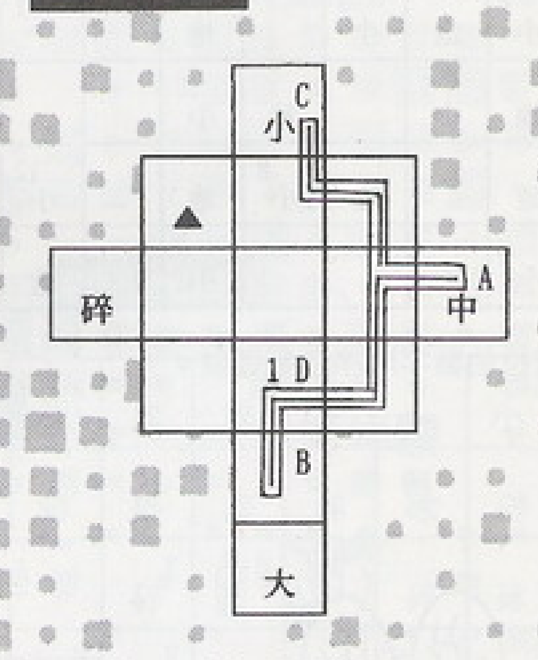
爆破5、6，進入H。

依序爆破7至14之炸彈，再依序扳動I至O之開關。

將P之小炸彈移至Q，爆破15。

往回走，依序各個爆破。

第三十二關：



說明：將A之中炸彈移到B。

將C之小炸彈移到D，爆破1。

躲閃巡曳彈的安全地帶為A。

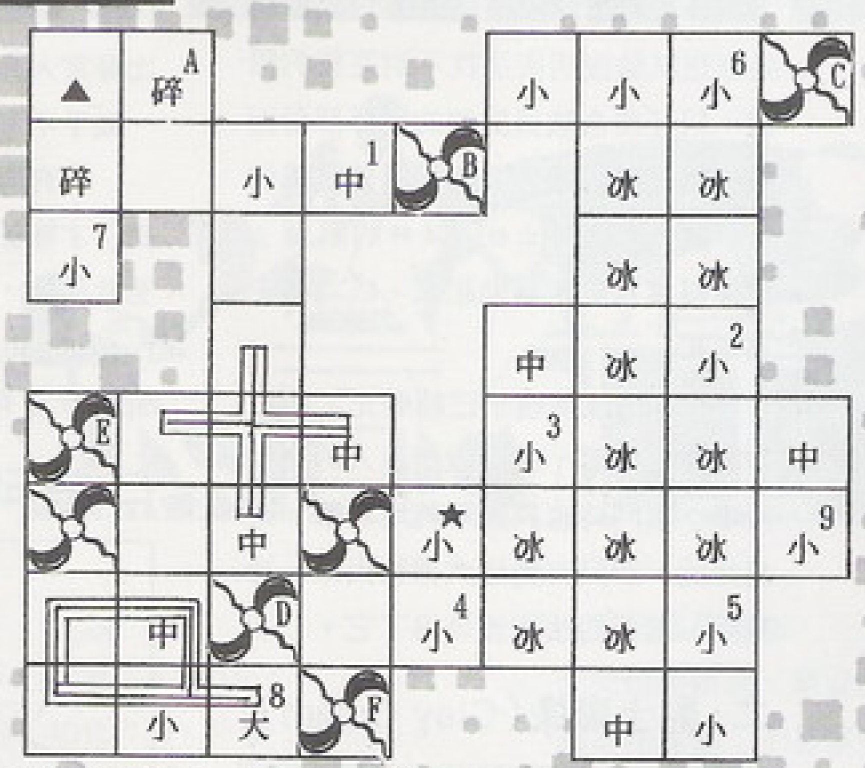


第三十三關：

說明：待變化彈變小，爆破1、2。走上去啟動爆破車A，進入B，爆破3（地雷）。注意巡曳彈。

進入C，將D之小炸彈移至E。待變化彈最小，爆破4。進入F，接著依序各個爆破。

第三十四關：



說明：經由A，爆破1，進入B。爆破2至6，進入C。

進入D，爆破7，進入E，爆破8，進入F，爆破9。

第三十五關：

		B	C	D			地	大	地
						地4		地	
E					地3	(車)F	地1	(車)H	中5
▲	A					地2		地	G

說明：進入A，扳動B、C、D。進入E，啟動爆破車F，爆破1。走去扳動G，

啟動爆破車H，爆破2。再連續扳動G，啟動爆破車H。一一爆破3、4及5。

怪物寶典

魔法人像

/Lord Jean



巫師之塔、城堡或是宮殿等處的重要地方，常有靠魔法行動的人像駐守。這些魔法人像平時不會活動，和一般的人像沒什麽兩樣；一旦有人接近或觸動機關，就會起而攻擊，除非來人唸出讓它停止的咒語（只有創造它的人才曉得）。

魔法人像的製造方法只有少數的高等巫師或牧師才曉得，而製造過程又必須耗費許多法力和金錢，所以只有能力夠的施法者才敢嘗試。

魔法人像大多由某種元素物質製成，不過到目前為止，只有地元素（土、石、鋼鐵等）能利用。由屍塊組合而成的活屍（Fresh Golem）則不在此列。

元素魔法人像的動力是由巫師自地元素平面抓來的靈體所提供。一般是將靈體禁錮在人像內，使人像依施法者的意志行動。正因為它們不屬於現實平面，許多法術和武器根本拿它們沒辦法。

以下介紹較具代表性的四種：

一、組合活屍（Fresh Golem）



所謂活屍是由死亡而未腐爛的人體組合而成的人像。科學怪人就屬此類。

活屍的起源據說是這樣的：有個巫師想試驗復活術卻找不到完整的屍體，只好湊合數具屍體的完好部份而成一具完整屍體，又陰錯陽差施錯法術（此人想必是出槌大法師的祖師），使得這具屍體活動起來，成為第一具活屍。

活屍的腦部幾乎已經爛光，所以智商接近於零，只能依創造人的命令行事；戰鬥時也只能單純地攻擊。雖是如此，卻只有魔法武器和火系、冷凍系、雷系的法術能傷得了它。

二、黏土魔像（Clay Golem）



黏土魔像是用黏土塑成的人像，比尋常人高出兩個頭。移動相當緩慢，幾乎不發出任何聲音。

只有魔法重擊武器（大槌、釘頭槌）才能使黏土魔像受到較重傷害；至於法術，則只有分解術（Disintegrate Spell）和地震術（Earthquake Spell）才有效。

三、岩石魔像（Stone Golem）



岩石魔像是由石頭雕刻而成，高約9呎半，長相全由岩石匠決定。

岩石魔像只受主人控制，是個可怕的敵人，所有+2以下的武器（例如Long Sword +2）都拿它沒輒，

最多削下一些石屑；大部份的法術也對它莫可奈何。它還有一對巨大石拳，尋常人只要挨上一下，非死即傷。若無較好裝備，碰到這種怪物，一定要溜之大吉，以免性命不保。

四、鋼鐵魔像（Iron Golem）



鋼鐵魔像

這是最最難惹的魔像，有兩人高，長相也隨鐵匠好惡而定，大多鑄成穿著盔甲的人像。

鋼鐵魔像常常僅憑赤手空拳作戰，因為它那對鐵拳就足以要人半條命！

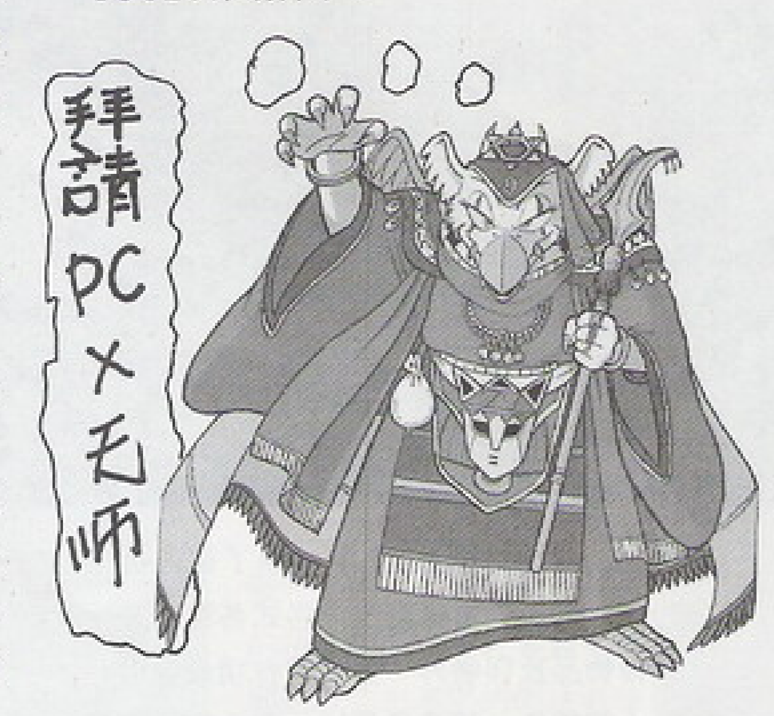
＋2以下的魔法武器不但不能傷到它，還可能把武器砍爛！由於鋼鐵魔像是金屬所製，只有雷系法術可以減緩它的動作，其他法術一概無效。

有時魔像的動力是由手中的魔法武器所提供，只要奪下武器，它就不會動了，但這是很罕見的情形。

絕大多數情況下，碰到鋼鐵魔像還是三十六計：走為上策。

對付魔像除了使用法術和魔法武器外，尚有別的方法：由於魔像大多把守在要道上，只有曉得咒語的人才能通過，不妨想辦法弄到咒語。抓住魔像的主人也是不錯的主意，但魔像有時會失去控制，反而害了大事。

大多數的 RPG 遊戲都少不了魔像這種怪物，而且都設定成非常強的敵人。了解魔像的特性後，就可避免被打得東倒西歪，也不必請 PC-TOOLS 來助陣了。



讀者須知

一、訂閱辦法

◎目前只受理訂閱或續訂半年（六期），240元。

◎方式：使用郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。

（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

◎訂戶地址變更時，請在每月25日（以郵戳為憑）前來函通知。逾期者請到原地址取書。

二、郵購過期雜誌須知

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金。

（第一到九期已無存書）

◎追蹤第三、四、五期尚有存貨，欲購請附回郵25元（每份）。

三、磁片維修須知

◎先洽經銷商，填妥故障卡後更換，省錢省時省事。

◎寄回維修：⑴必須付維修費——每張磁片10元，及回郵30元。

⑵費用務必以郵票代替現金。

⑶自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

四、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免延誤（或錯過）處理。



冒險補習班

超越時空的神秘——談神話RPG中的各種法術

／Dragon

在各種神話RPG中，除了有曲折離奇的冒險歷程，各式各樣的裝備物品及怪物外，另外還有項最吸引人的特色，便是各種威力強大的法術。不論是創世紀（ULTIMA）系列、冰城傳奇（BARD'S TALE）系列或魔法門（MIGHT & MAGIC）系列等，都少不了複雜多變化的法術系統。相信不少RPG迷對法術已有相當了解，不過對於剛接觸RPG的朋友或一直未有機會嘗試的朋友而言，或許「法術」這個名詞仍是相當陌生的。因此筆者利用時間整理出以往的資料，再融入自身的一些心得。希望能使大家對法術有更進一步的了解，也希望其他高手能共襄盛舉，使法術這門超現實的理論能更為具體。

法術這個名詞的意義，可概述成以下的解釋：

利用各種的方式或媒介，引導出人體自身或大自然各形式的能量，以某種特定的方式來表現，以達到某種形式上或實體上的效果。

由上述我們可以了解到，法術學和我們人類目前所知的範圍並不是毫不相干；相反地，在古今中外的史實記載上，也有許多有關法術的一些敍述。在此我們暫且不談，而針對神話RPG中可能出現的法術種類作探討。

一、念力

又稱超能力或精神力，為施法者（施展法術的人）以本身的精神力量直接施展，而大都不憑藉任何方式或媒介（有些則使用某些特殊物品來增強其念力作用），小如湯匙彎曲、大如轉移自身時空、預測未知事物等皆屬此類。

通常使用念力者本身大都是具有天賦的強大精神力量，也有些則是憑藉後天的鍛鍊而擁有。由於念力完全憑藉著本身的力量來作用，因此極耗費其精力而無法連續使用太多次，同時其威力並不是很強，效果也較不穩定。

二、咒術

其最大的特徵，便是施法者以唱頌或書寫某種咒文及使用符咒的方式，來引導控制某種力量，因此這類施法者大都攜帶有大量已注入法力的符咒，以利隨時使用。此種法術較具代表性的有中國的茅山道術、日本的符咒師等。

使用咒術的施法者，通常都有某種特殊習慣或戒律（如齋戒、不得近女色等）因此修習此道的人以僧侶及道士較多。咒術的特點在於其符咒為一具有持續性法力的符紙，經咒文將力量灌注入並啟發其能量後，便可維持一段時間的效用。同時因為有符咒為媒介，施展咒術時所耗費的法力較少些。

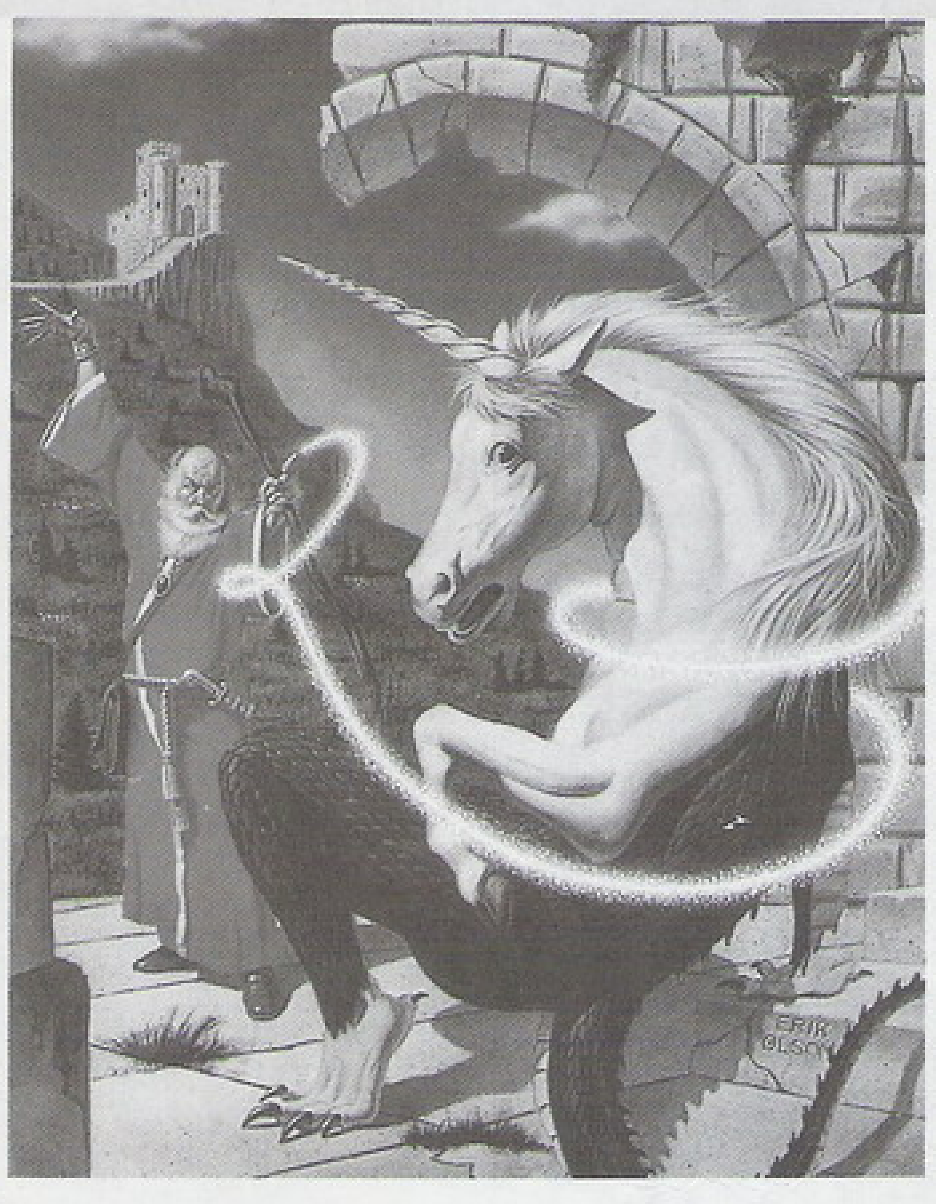
三、魔術

施法者將其法力灌注入某項物體中，以改變其原本所具有的物理性質，使其變化成附有某種特殊力量的魔法物品，也可利用其力量變化週遭環境，以達到預期之效果。在中古時代西方的煉金術和中國相傳的煉丹之術，和魔術之存在息息相關。而現今所使用的魔術大都為障眼法，以各種巧妙不著痕跡的技巧或方法，利用各種道具來表現出某種效果，後者和前述的魔術則有相當的差異，在此不予討論。

由於魔術的要旨在於改變既有的存在本質，所以此類施法者所研究的最重要課題，便是了解自然界各種物質及現象的內涵變化。因此一些具有豐富知識的長老或隱士在透徹天地萬物之運行時，也同時具備了施展魔術的能力。由於其所耗費的法力用於變化物質，所以耗費之法力較其它法術為少，但相對地其能力也有一定的限度。

四、幻　　術

藉著自身的精神力量，將意識「投射」到受法者（被施展法術的對象）的腦海中，使其判別能力產生錯覺，進而影響各感官，使其在意識上感受到有如遇到真實狀況般，而產生實質的效果。催眠師便是利用此原理，再加上周遭環境和自身技巧的配合，來達到控制他人的效果。



幻術與其它類型法術的最大差異，在於幻術是利用對方的意識能量，故施法者本身的精神力得較對方強大，但對於死屍類或無生命類的敵人無法產生效果。不過幻術所憑藉的是他人之精神能量，因此耗費的法力較少，卻可達到相當良好的效果。幻術還具有一項特點，便是可用來控制他人的意識行為，尤其對智能及精神力較弱的對象，更能收到極佳的效果，但當對方查覺並識破時，幻術就自然失效了。

五、精靈系魔法

相傳自然界中存在著各式各樣的精靈，除了較知名的地、水、風、火四大元素精靈外，還有樹林精靈、山精……等等，可說是各種形式能量的意識聚集體。而精靈系魔法便是藉著某種方法以獲取精靈所具備的能量，進而充份地使用其力量。一般所使用的法術，多少有精靈的作用涉及其中，而火焰系、冷凍系或閃電系等等殺傷威力強大的法術，更是此系法術的代表。

由於使用特定精靈的力量，相對地施法者也只能施展該系的法術，故在某些時候可能就比較無法發揮其力量。因此有些施法者也學習不同系的精靈系魔法或其它法術，以彌補其缺憾。一般說來精靈系魔法的力量較為精純且直接，因此較易施展，而其威力也較為強大，若配合不同系的精靈魔法來適當使用時，則能有更好的效果。

六、能量系魔法

此類法術和精靈系魔法的不同之處，在於能量系魔法憑藉較獨特之方式，引取自然界中所隱藏的未知能量，加以凝聚後予以控制使用。有許多各式各樣的法術，如爆炸系、死亡系或次元轉移系等具毀滅性的法術便屬此類。也有些終極型的法術可列入此系法術之中。

由於能量系魔法的威力相當可怕，因此在施展或學習時較困難且易生危險，故雖然有許多施法者極力研究其精要，但只有少數的高段法師能掌握這種高深的法術。施展能量系魔法時需大量的精神力來導引，因此所耗費的法力相當多，但相對地也能收到極不錯的效果。通常施法者在修習能量系魔法時，得付出比學習其它類法術更多的心血和精力。

七、白魔法

又可稱為神術或光之法術。和其它法術的最大差異，在於白魔法是屬於善之法術，藉著神聖力量或本身的正氣所培養的力量來施展。因此施法者除了牧師、祭司等聖職人員外，有些堅守正義真理的騎士俠客也能施展一些白魔法。這類法術大都屬於一些治療系或防禦系的法術，也有少數能驅逐邪惡的攻擊性法術，像能使不死類敵人重新回歸大地的解咒術等。

由於施展白魔法者必須堅守正道，且用來攻擊敵人的法術較少，故較多數屬性邪惡或心志不堅的施法者學習的意願較低；惟有能始終如一遵守戒律的施法者，才可以了解白魔術的奧妙。施展白魔法的大都是祭司、牧師、神官等聖職人員，就是因為他們能服侍神並與神溝通，而獲得神聖力量的賦予和庇佑。

八、黑魔法

如果說白魔法是掌握生命之力量，那麼黑魔法便具有操縱死亡的能力。黑魔法相對於白魔法，它的力量是來自黑暗的邪惡力量，因此想要獲取施展黑魔法力量的施法者，必須和黑暗訂立某種契約或協定以交換其魔力。通常除了崇拜黑暗的邪教祭司和邪惡的牧師、神官之外，也有些施法者會和黑暗訂定契約以獲得其力量。黑魔法主要具有控制黑暗的力量，如呼喚地獄的魔鬼、讓已死的生物聽其命令行動，如巫術、詛咒等皆屬此類。

因為黑魔法具有極可怕的力量，所以意志不堅的施法者便很容易墮入其中而無法自拔，而邪惡也藉此滋長。不過也有一些施法者能突破魔障，進而掌握黑魔法的力量並不受其控制，只是能有此種修為的人並不多見。





黑魔法的本質是邪惡，因此生性邪惡的人較易學習，但是基本上控制黑暗力量的舉動，是得負擔一些風險的，若失敗的話，施法者將反受其害。

九、秘　　法

有些法術很難歸類，或者其力量的本質仍無法明瞭時，我們姑且暫稱為秘法。在這些法術中有的是一直未曾廣為流傳的不傳之秘，有的是禁止使用的可怕法術，也有一些則是施法者本身在百般嘗試後所發明的。秘法的力量泉源和性質用途千奇百怪，例如變化自身或他人形態的變身術、使物體飄浮於空中的飄浮術、甚至有變出食物的造食術，不過也有某些施展後無法了解會發生哪些作用的變異術，或者具有絕對毀滅力的禁咒、大法等等。

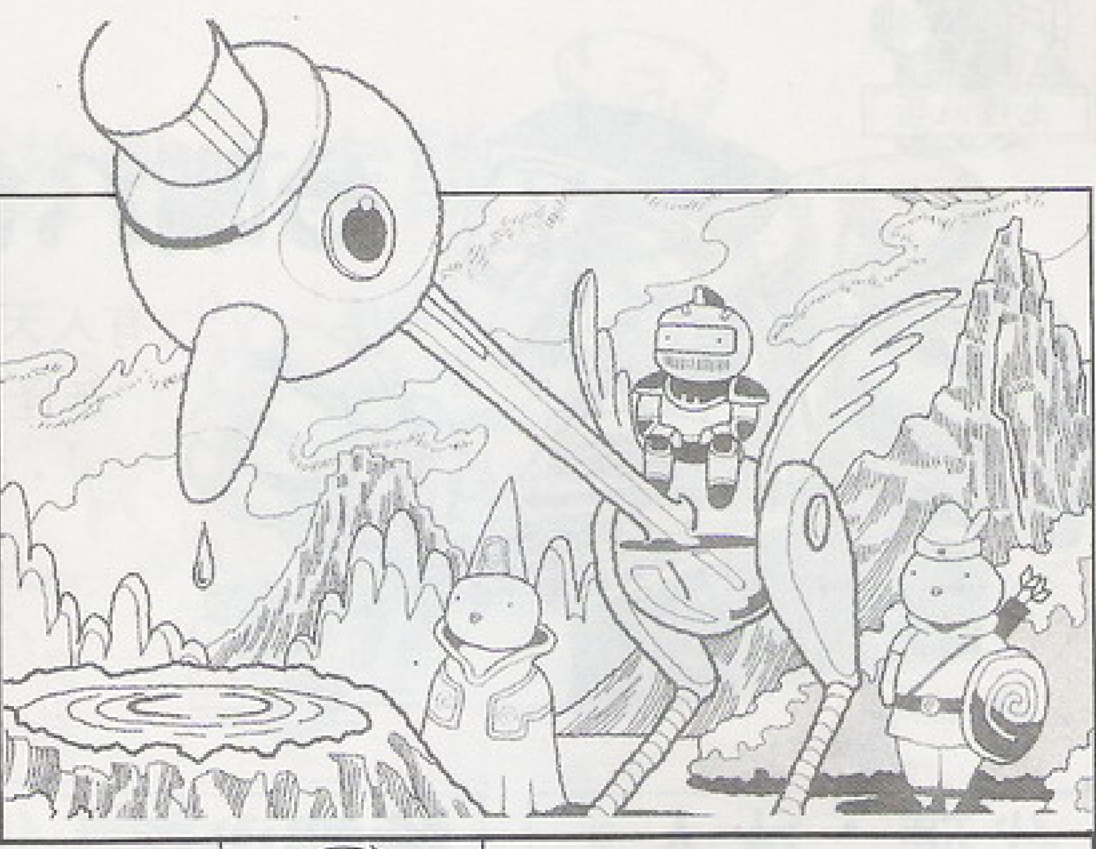
由於秘法的種類錯綜複雜，一般的法術學者大都視其為旁門左道，而大部分施法者也較少去學習它。但是因為秘法具有某些價值頗高的法術，故有少數施法者乃擇其中一兩項學習並使用之。通常秘法的法術性質差異極大，所以一般有關法術的記載鮮少能完全記錄，而想學習其中某些法術的施法者，就得看本身的際遇如何了。

以上是根據法術的性質作分類，而以法術用途分類的方式在第十一期的「RPG 戰鬥秘笈」當中已有略述，故不予贅述。在 RPG 中，法術大都有以下幾項特點：

1. 需消耗一定程度之法力或媒介物，故無法連續使用太多次數。通常較老練的施法能施展較多次的法術。
2. 法術依時效持續長短可分為瞬間性、短暫性、長期性及永久性四種，一般來說戰鬥時所使用的法術大都屬於瞬間性及短暫性，旅程中所使用的一些法術則以長期性佔大多數，而永久性之法術較為少見。
3. 法術大都不受時空及地形地物影響，但施展某些威力較強的法術時則可能得耗費掉較長之時間。
4. 在施法者遭到敵人的封閉魔法或進入反法術地區時，便無法施展魔法，而一些防護法術也可能減低法術的功效。注意！法術也可能對 某些敵人無法產生效用。
5. 學習法術是一件頗費時間及精力的事情，除了先天的資質外，主要還得靠後天的努力。一般說來，年歲愈長的施法者由於閱歷豐富 及累積較多經驗，其能施展的法術及 功效 也較 一些 年輕 的施法者來得高明，不過也有些例外。但由於致力鑽研法術學問知識，而較少注意鍛鍊身體和活動筋骨，故一般專業的施法者其體質較常人衰弱。
6. 剛出道的施法者或許在冒險初期沒多大作用，但高段施法者的力量卻不是一般戰士能相比的。

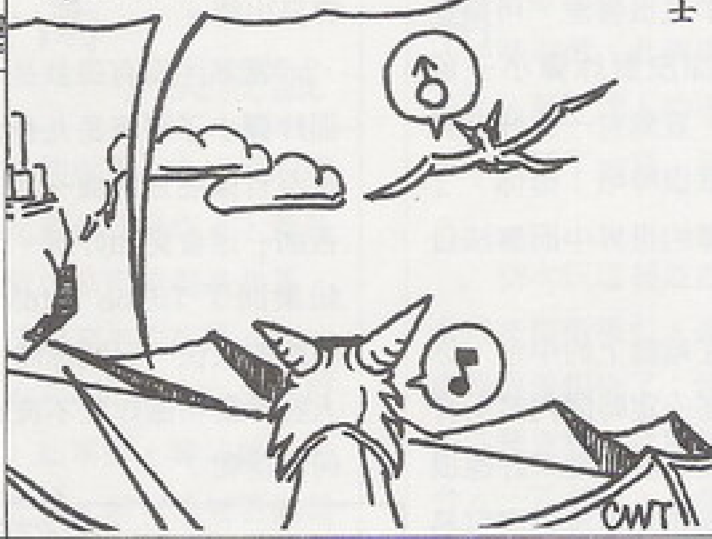
「呼風喚雨，移山倒海」是形容法術的強大力量，相信諸位在往後的 RPG 歷鍊之中，對法術將會有更深一層的體認。加油吧！願諸位能掌握這種變化天地萬物的神秘力量，以便在往後的冒險旅程中更加順利。　φ

華山論GAME



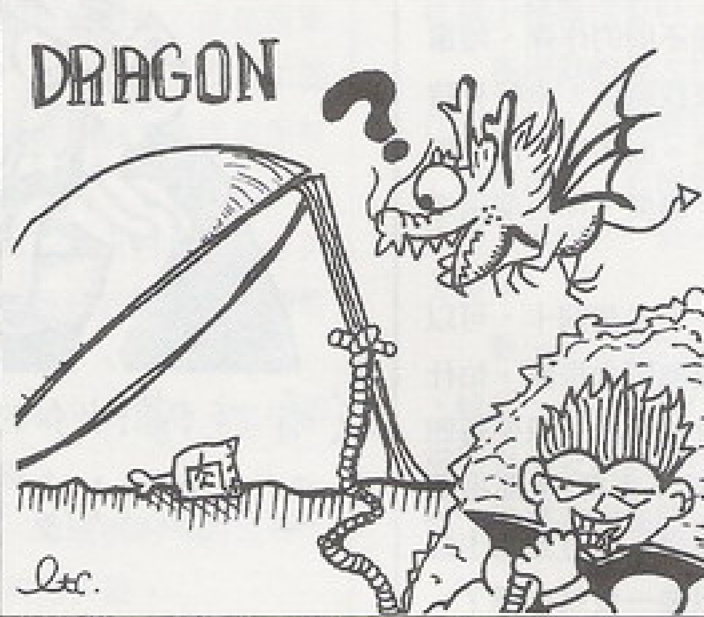


飛龍是很好的作戰伙伴，進可攻，退可守，唯一的麻煩就是發情期一到，就……





屠龍是冒險者天經地義的大事，不過這隻龍太可愛了，簡直是稀有動物，我決定把牠活捉後辦幾場全省巡迴展示……





嘿！嘿！好不容易撿到一瓶魔法葯水，趕快喝下去……什麼？！有效期限民國七十八年十一月……





看看創世紀Ⅵ的遊戲封面，
你就明白發生了什麼事。



話說法海將白素貞禁在雷峰塔內，原以為萬無一失，不料卻被她走脫，遍尋不著，正愁無法向歷史交待之際，喜見克萊恩英豪中的銀龍精瑪雅，於是將錯就錯……
…



七嘴八舌

有人天生愛說話
無怪乎止話劑
，行情看俏





代碼：冰人

／吳維瀚

代碼：冰人真是我嚮往已久的「007」類型文字冒險＋模擬的好遊戲，而且還可神遊浪漫的大溪地風光，體驗一下情報員的刺激緊張又 Romantic 的滋味。

玩過**紅色風暴**或**殺人執照**的朋友更不可錯過。**紅色風暴**雖然支援了**魔奇音效卡**，但還不夠逼真，而**代碼：冰人**中的潛艇部分，不但可享受到親自駕駛的快感，潛艇的引擎聲、聲納聲……等，都模擬得十分逼真，黑鷹號上的各種科技設備也會讓你忍不住停止呼吸，大跳幾下，真是「一度贊」。

在酒吧中有三、四首很好聽的音樂，還有一位美麗的女郎，在此你即可享受到**幻想空間**中的羅曼史情趣。此外還有「深海驚險纏鬥」和最主要的任務「拯救人質」，整個遊戲有點類似**警察故事**II。

此遊戲的優點就是不必太刻意的走到物品的旁邊再輸入命令，打開門時也只要鍵入「OPEN」，不必將「OPEN THE DOOR」全部打出來，只是動作會猶疑一下。

另外單色畫面也作了改進，各位可和 Sierra 以前的遊戲作比較，看看在單色下有什麼不同。

Sierra 公司不愧是文字冒險遊戲的老大，舉凡音效、畫面、內容情節皆有過人之處，Ad Lib音效更具有多重節奏比起盧卡斯的音效要好多了。 ϕ

炸彈小子

／*Mike*

我對智育遊戲本就很喜愛，可是在逛經銷商時卻沒對**炸彈小子**留下特別深的印象。直到有一天好友對我說：「這個遊戲很棒哦！借你。」從此就陷入了炸彈的世界中而無法自拔……

這是個懸浮在電網上的平台，你控制的主角必須在一定時間內將所有的炸彈引爆，才能過關。聽來好像很簡單，實際去玩後才知道沒這麼容易，不但有各式各樣不同的炸彈、地雷，還會有巡曳彈來找麻煩！幸好有時會有震爆車來幫忙。而各種不同特性的磁磚，更加深了難度，卻也使這遊戲更好玩。

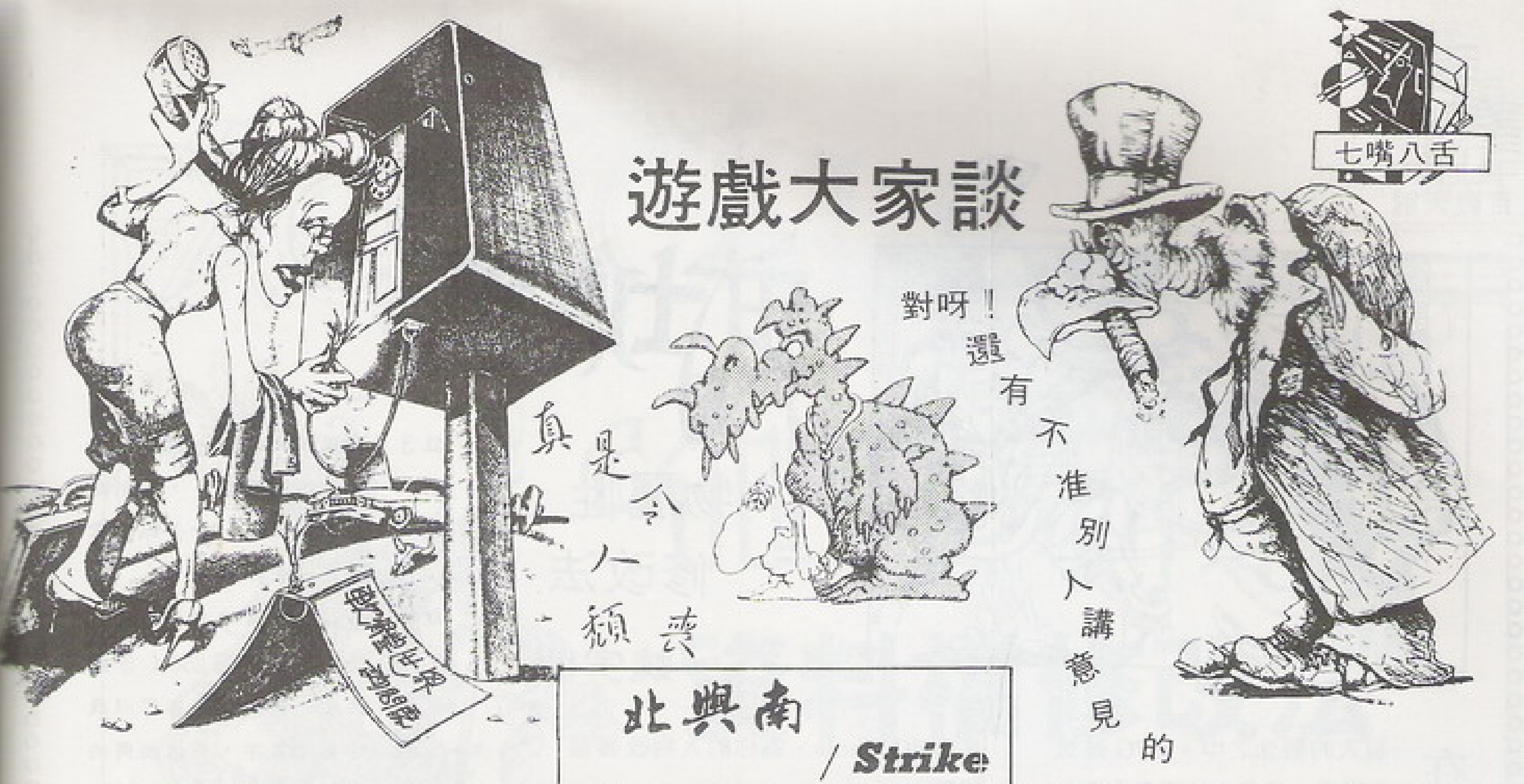
此遊戲共有一百多個關卡，可以磨上很久。不過有無限次接關，怕什麼呢？如果不太計較分數，只要每四關按 ESC 跳出，記下密碼，全部過關只是早晚的問題而已。而有些關卡雖然看似複雜，卻只要一發就全爆了，所以要懂得各種炸彈的特性。而軌道磚的運用也很重要，有些關要用軌道磚把炸彈搬到合適地點再配合連銷反應過關。

此遊戲的卡通動畫極佳，尤其在 3D 時，不論是轉身、遮眼等，都可愛極了。可惜 3D 控制容易出錯。

當然，沒有遊戲是十全十美的，而**炸彈小子**可算是九全九美。不全的是沒有像**迷宮組曲**一樣的設計功能，否則一定會更加好玩。而不美是主機如果開了 Turbo（16MHz），則時間跑的太快，而關掉時（8 MHz），人物移動和爆炸又不流暢，到底該如何取捨呢？ ϕ







遊戲大家談

北與南

/ 吳俊誠

北與南的確是個近乎十全十美的遊戲，不論是畫面或操作上，都是好上加好。不管你是南軍還是北軍，都能在戰場上使出關羽的英勇，以一擋十，擊敗所有來犯的敵軍；或是以花拳的敏捷度，劫軍費，奪城堡。如果選擇有外力干預，將可清楚看到暴風雨，妨礙你的軍隊行動；或是援軍到達幫助作戰；有時候印第安人和墨西哥人還會來扯你後腿，教你束手無策。

世界上沒有一樣東西是十全十美的，所以也應該說些缺點。這個遊戲的缺點如下：

(1)北軍控制鍵不夠靈活，也找不出更好的控制鍵。

(2)劫軍費、奪城堡的時間太短，經常因時間不夠而失敗。

(3)打仗時，砲兵的砲轟得不夠爽。

(4)在變換兵種時，經常搞得手忙腳亂，死傷慘重。

(5)電腦所控制的軍隊有時候太笨了，經常被筆者打得潰不成軍。

但話說回來，**北與南**終究成功地結合了動作、戰略、模擬……等特色，而成為一個絕佳的戰略遊戲，這便是它能榮登榜首的重要原因。 φ

北與南

/ **Strike**

相對於三國志、水滸傳等複雜的戰略遊戲，**北與南**無異是一部輕鬆小品。看了迷人的遊戲介紹，我毫不猶豫地買了一套，果真沒有令我失望。

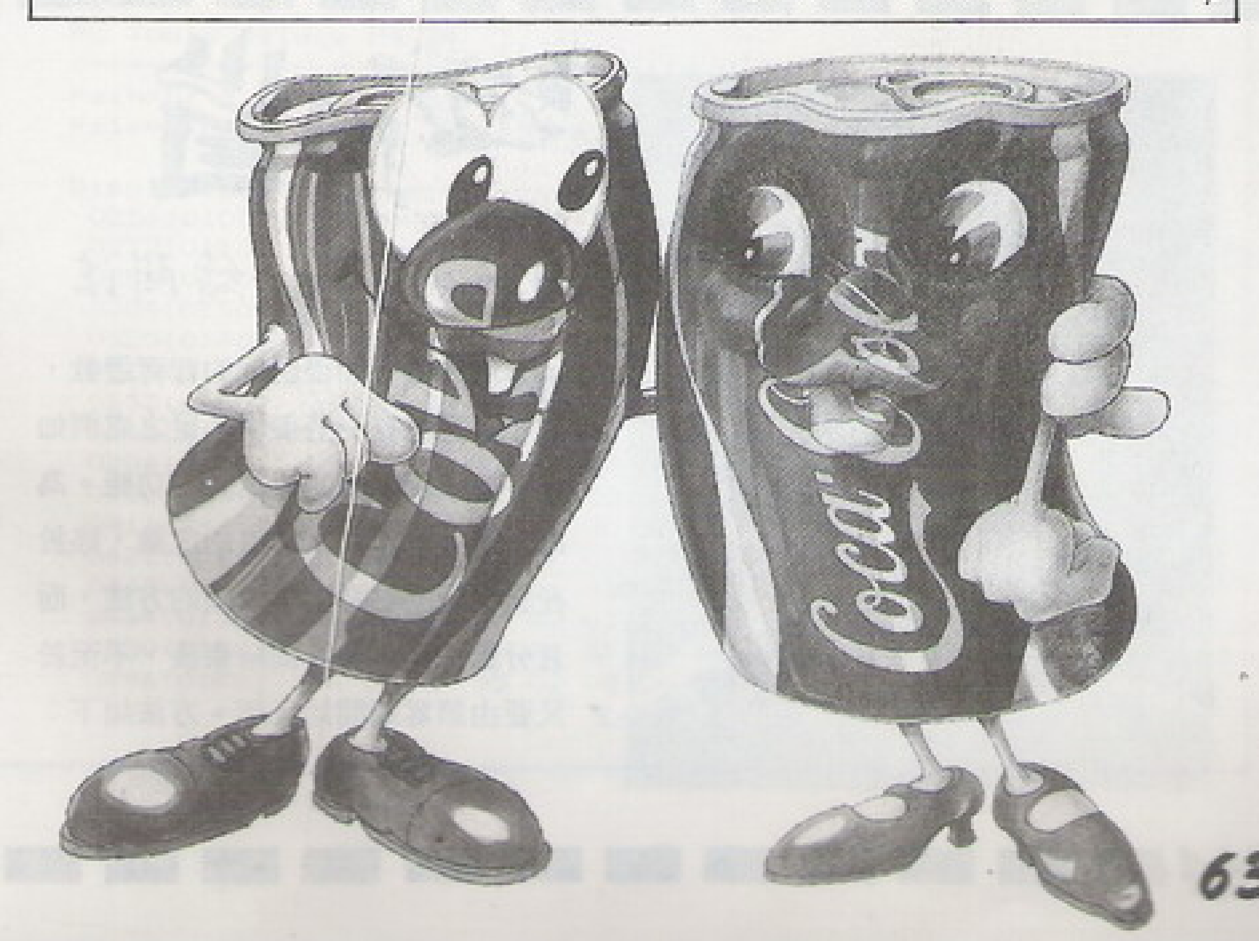
初次玩這個遊戲，就被她可愛的卡通造型所吸引。遊戲過程中，畫面處理得流暢極了；讀取的時間很短；而各種資料、狀態完全以動畫表示，令人一看就懂，不像其他戰略遊戲動輒數十種屬性資料，看了就頭痛。

本遊戲的最大特色就是融合了動作的過程，在傷腦筋之餘，還有施展「彈指神功」的機會。在你功敗垂成之時，還幽你一默——趴在地上號啕大哭。

戰爭是遊戲的重點，不論是炮兵、騎兵、步兵都模仿得微妙微肖。當電腦對你發動攻勢時，可別手忙腳亂哦！根據我的經驗，炮兵的威力最大，但要打得準可不容易，別一緊張把自己的軍隊給轟了；騎兵最好用，可直搗黃龍，殺了對方的炮兵，可惜是一去不回頭。通常，只要能按步就班，正確地發動攻勢，幾乎是戰無不勝、攻無不克，防守時只要有一兵一卒撐到最後，勝利必屬於你。

以上說了這麼多，現在來談談**北與南**的缺點。第一，程式的人工智慧不太高，電腦控制的騎兵和步兵常無緣無故地投河自盡（或跳崖自殺）。筆者就有一次以兩個騎兵擊退了來犯的兩個軍團，真是太誇張了！
第二，遊戲沒有支援**魔奇音效卡**，使得玩者玩起來有些沈悶，這是美中不足的地方。

大體上來說，**北與南**是一個不多見的好遊戲，無怪乎在國內外都深獲好評。各位，想進入這迷人的卡通世界嗎？來一套**北與南**吧！ φ





武士傳說

人物屬性修改法

/魏宇明

在一般人的觀念之中，RPG 雖然內容豐富，但是由於語言文字上的限制多，以及戰鬥畫面不佳，使得一般人對它總是敬而遠之。

但在本遊戲之中，不但畫面精緻，而且更以圖形取代指令。最令人有成就感的，就是命令你的全體隊員，穿著所有的裝備，做一番檢閱。

相信各位一定知道，任何 RPG 都需要有高屬性。當你創造人物之時，你也許會發現，所有人物之屬性都相當高，一般依人種之不同而有相對之差異，但通常都在70以上。別高興的太早，當你穿上所有買到最好的裝備，準備大顯身手之時，却可能會發現——敵人太強了，尤其遇到七個巨人，對羽毛未豐的你而言，當然是快跑啦！在你跑了太多次或者被「乾洗」太多次之後，甚至於只能住在破桶旅店（Broken Keg Inn）之時，不妨拿出PC-Tools，為你的人物改善體質吧！

⑴先進入PC-Tools 之中，進入儲存片之的 CHARDATA 檔中。

⑵檔案中隊員資料是根據你住進旅館時的排列順序儲存的，其位址的排列相同，因此我只以第一位隊員為例（如附表）。

註1：其內容值並非以16進位來推算，例如，當內容值為（87）$_{16}$，則其實際值為90；又如內容值為（FE）$_{16}$，則實際值為（169）$_{10}$，在此只列出七種主要屬性，另外三項次要屬性則由此七種主要屬性算出，因此不用去管它。

註2：金錢值之修改方式和以前所修改方式相同，值由00～FF均可。

註3：修改公式同上，但需注意，千萬別改太多，否則超過極限之後，會全部歸零，金錢數亦同。

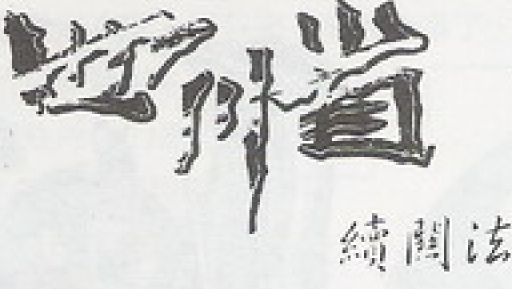
註4：第二位隊員之位址在Sector：1，第＄256（＄表位址）開始。你亦可以找隊員之名字，再依相同的位址之對稱性來修改。

以上是進行此遊戲之中最重要的三種性質的修改，至於其他的武器裝備，各位不妨去購買（反正錢多的是），一來可以看看這到底是什麽，二來又可以找找看有什麽任務可以去做。φ

第 0 Sector 之位址

位址	意義	修改值	
$29	力量	（見註1）	
$30	敏捷	（見註1）	
$31	體型	（見註1）	
$32	健康	（見註1）	
$33	預測力	（見註1）	
$34	魅力	（見註1）	
$35	智慧	（見註1）	
$43，44	金錢	公式如下：（$43）$_{16}$＋（$44）×255	※註2
$38，39	經驗	0～FF，0～FF	※註3





四川省

續關法

四川省是一個很耐玩的智育遊戲，但它也有一些美中不足之處例如沒有提供玩家續關或選關等功能。為此，筆者冒著考試被當的危險，終於在溫書假期間發現了續關的方法，而且分數相同，使時間結束後，不至於又要由第零關開始玩起。方法如下：

1. 於排行榜畫面時先抽出Ａ片，鍵入Y或N。
2. 磁碟機空轉後，會出現一段訊息，此時放回Ａ片，按←鍵。

這時，你可看到上一次的過關畫面，再按鍵即可繼續剛才的關卡。

順便一提的是，遊戲中可按／鍵來關閉或開啟音效，此點遊戲手冊並未註明。φ

/何光華





/J.R.

仙境故事

資料檔修改法

仙境故事是我玩過的衆多 RPG 中，故事情節及戰鬥方式都非常特殊的一個遊戲，剛開始時生存不易，時常被可愛的天使召見，在往後的冒險也時常因斷檔而抓狂。因此公佈修改方法，以助三兄弟早日打倒邪惡巫師，取得護身符，使仙境恢復太平。

使用 PCTOOLS 選擇資料片之 A.FAE 檔（此檔必須有存錄過才會出現），參考圖一，武器由左至右分別為短劍、釘頭鎚、長劍、弓及魔杖，短劍初值為01，其餘的為 00，只要改為01就各有一份不同的武器。特殊物品為海螺、蚕索及太陽之石，初值為00，改為01即可；一般物品為鑰匙、藥水……等物，初值為00，最大不可超過 FF，否則你又得重新收集物品了；水果初值為00，最大不可超過 FF，改了此項將使你精神百倍，不再抓狂。

註：在此不公佈金像及水晶片……等物品，以免使大家喪失玩遊戲的樂趣。

接下來就是最重要的人物修改法了，參考圖一及圖二，勇氣最多不可超過0F 27；親切及運氣初值為 0F，改為63就已經夠你死19次了；錢最多不可超過0F 27，不需要改成太多，因為物品已修改過了，且能買的東西不多；生命力會隨著勇氣而增加，所以不作太多改變。

至於其餘的＊.FAE 檔其位址與圖一、圖二一樣，只要參照附圖修改即可，祝各位發燒友能早日恢復仙境和平。

φ

圖一

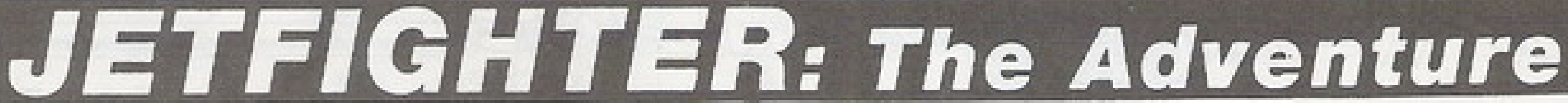
```
PC Tools Deluxe R4.24
---------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=B:\*.*
File=A.FAE                 Relative sector 0000000, Clust 00002, Disk
                          特殊物品        一般物品                  武器
Displacement --------------------- Hex codes-----------------------
 0000(0000)   05 10 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0016(0010)   00 00 00 01 00 18 03 00 00 00 00 00 00 8A 97 5B
 0032(0020)   18 02 01 01 01 82 60 5F 5B 42 31 5E 5E 4B 5C 60
 0048(0030)   5D 5E 5F 00 01 5B 05 00 00 00 01 00 00 00 00 00
 0064(0040)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)   00 00 00 00 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
                           水果
 0096(0060)   00 00 00 00 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0112(0070)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)   00 00 00 00 00 00 93 2C 1E B5 24 00 53 00 F3 27
 0144(0090)   93 84 76 02 22 04 68 27 5B 84 F3 27 93 84 00 00
 0160(00A0)   00 00 F8 2A A8 8F 21 00 5E 00 C1 05 0C 00 06 00
 0176(00B0)   63 00 53 00 50 18 00 00 03 00 04 00 04 00 00 00
 0192(00C0)   00 00 9A 01 28 28 CB 00 00 00 56 00 08 00 05 00
 0208(00D0)   20 00 A0 00 0A 55 0F 55 00 00 00 00 00 00 0B 00
 0224(00E0)   0B 00 30 01 00 00 00 00 00 00 0E 00 1D 00 08 00
 0240(00F0)   00 00 17 00 00 00 00 00 10 00 00 00 00 00 09 00
             親切  運氣           錢                  勇氣
```

圖二

```
PC Tools Deluxe R4.24
---------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=B:\*.*
File=A.FAE                 Relative sector 0000000, Clust 00002, Disk

Displacement --------------------- Hex codes-----------------------
 0256(0100)   00 00 00 00 80 1B 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0272(0110)   09 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00
 0288(0120)   00 00 00 00 80 01 03 00 05 00 10 00 A0 00 00 00
 0304(0130)   00 00 00 00 00 00 40 12 34 00 67 00 00 00 00 00
 0320(0140)   00 00 00 00 00 00 C1 7B B9 43 72 47 FA 55 CA 66
 0336(0150)   24 5C 97 68 EC 01 12 00 10 00 14 00 1D 00 12 00
 0352(0160)   14 00 10 00 10 00 58 00 13 00 01 00 01 00 01 00
 0368(0170)   01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 F3 27
 0384(0180)   93 84 F3 27 93 84 0B 00 F4 FF 8F 4E 76 4C 42 54
 0400(0190)   4C 54 A8 50 75 52 0A 55 0F 55 02 00 00 00 00 00
 0416(01A0)   00 00 00 00 01 00 00 00 20 00 14 00 20 00 20 00
 0432(01B0)   10 00 80 00 7F 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)   00 08 08 01 01 01 FF FF 00 00 08 00 05 01 30 00
 0464(01D0)   00 0C 07 00 00 01 00 00 A0 2E B8 51 A0 2E B8 51
 0480(01E0)   00 00 00 00 F6 5F 27 60 F6 5F 27 60 A8 50 75 52
 0496(01F0)   0A 55 0F 55 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
                              生命力
```





巡曳飛彈剋星

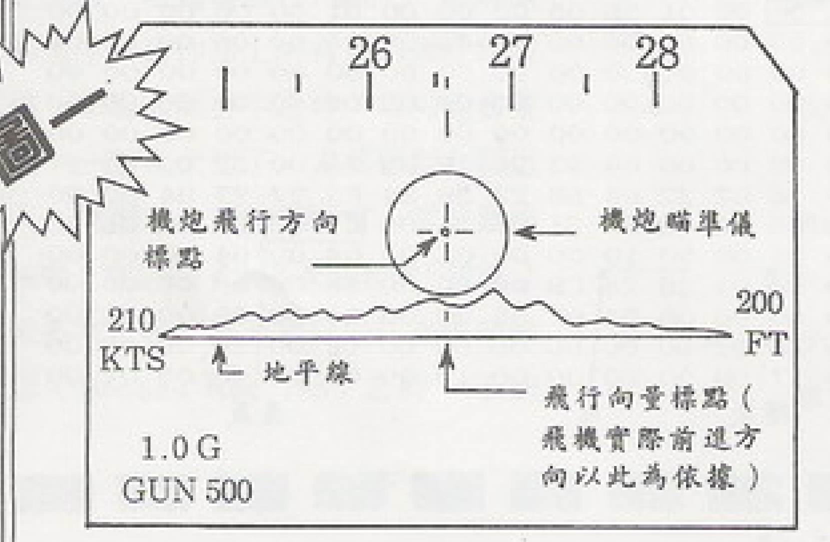


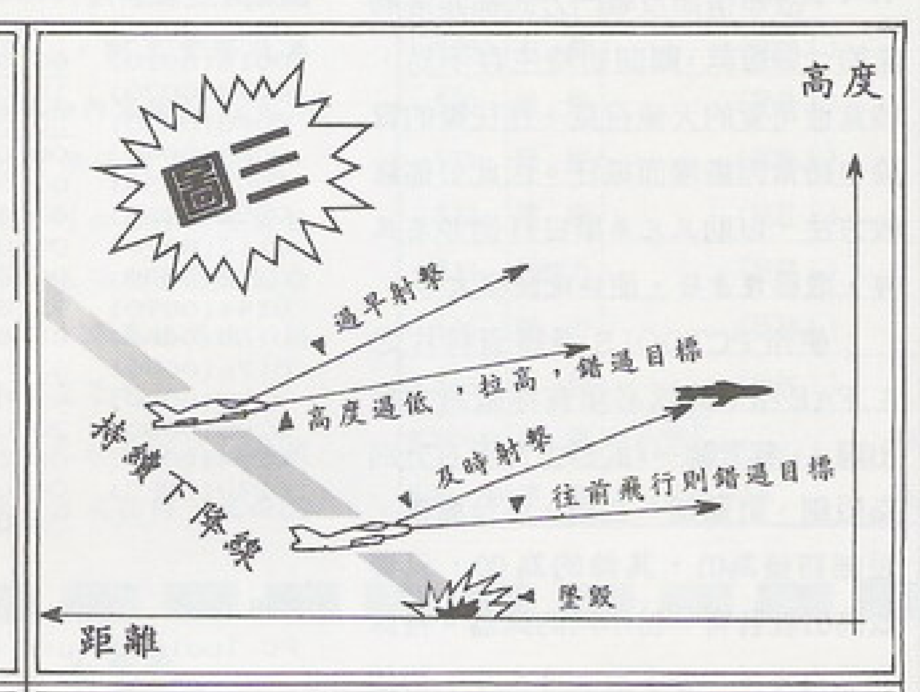
/黃建翰

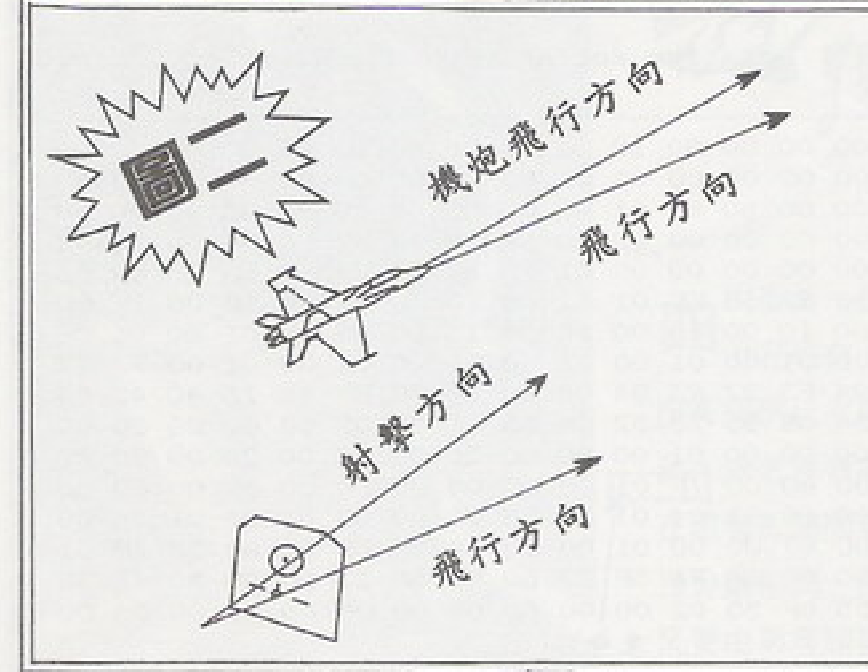
在軟體世界第14期中，史守正先生曾經提及，以機炮射下巡弋飛彈一事，相信不少人和我一樣，第一個反應是不相信，後來本人登機試了幾次，發現一個射下巡弋飛彈的絕妙方法——倒飛攻擊！

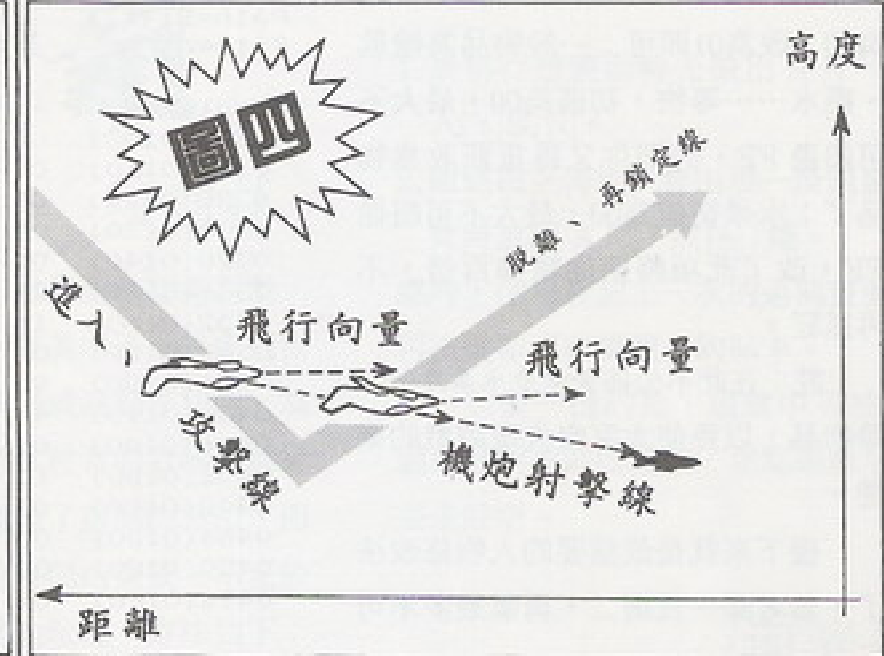
在噴射戰鬥機的設計中，機炮瞄準儀是置於水平線以上（圖一），如此，若使用機炮攻擊目標，必須飛得比目標低，且到相當近的距離才有命中的機會，在維持超低空飛行並以安全為前提下，要射中目標簡直是不可能，為什麼呢？試以圖二分析，或許能明白些。

在圖二中，我們可以看出機炮的飛行軌跡和飛機的飛行方向有一角度差，由於這角度差，我們在追蹤目標進入機炮射程內之前，必定有一番辛苦且危險的超低空飛行，倘若你採取









JETFIGHTER: The Adventure

正飛，高於目標高度進入攻擊，則如圖三所示，危險萬分！就算你是個一等一的飛行高手，在電光火石的交會瞬間，你有絕對的把握能射下目標嗎？

我們看圖四和圖五，這是倒飛攻擊，在我們能攻擊目標時，高度必定高於目標，同時你的飛行路徑，也是漸漸昇高，安全性大大地提昇了。

現在看圖六，這是本人的攻擊過程：

①以2000呎以下高度接近目標，在目標進入32哩的雷達範圍時，按下[T]，確定目標為巡弋飛彈。

②雙方距離不斷拉近，改變雷達範圍為8哩，待敵我雙方拉近到4哩之內時，減少推力為70%，且作一大弧度轉彎，慢慢跟到敵人之後，直到正對敵人為止。

③開80%推力，鎖定目標，建議你鎖定最前面那個目標，把目標置於中央。

④倒飛開始，飛機翻轉180度，讓地平線保持平直，這才代表你的飛機正朝向一定方向前進，而非稍偏左或稍偏右，接著降低高度直到目標鎖定方框出現為止，加速逼近目標，以方向舵（[Z]，[X]）控制左右，對正目標。

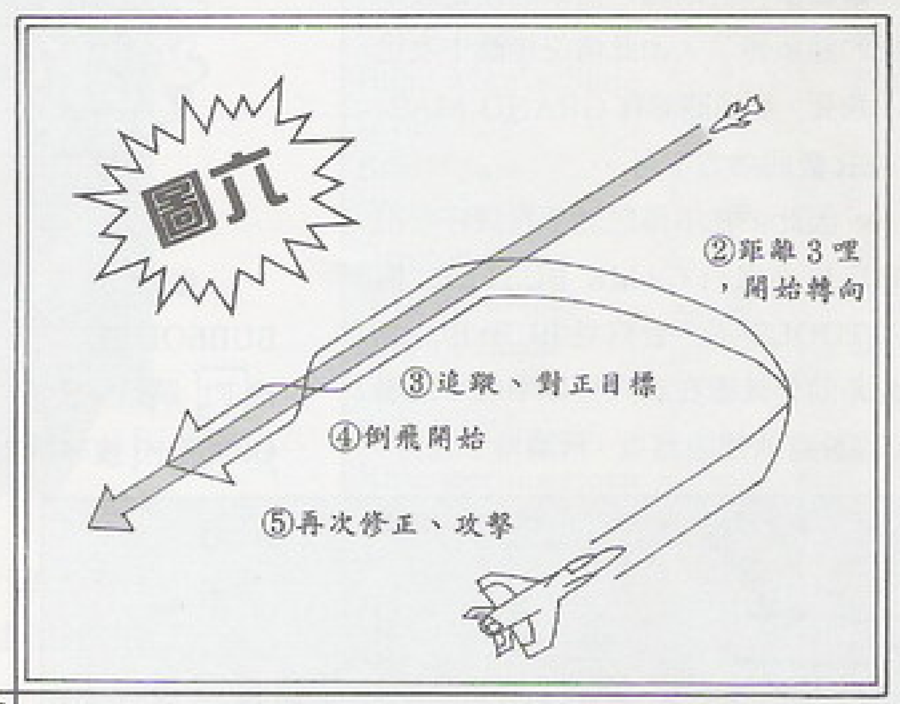
⑤開90%油門，直到目標接近至1哩時改為80%油門，在這段期間內，你必須更平穩、小心地控制飛機，且讓目標出現在瞄準圓框中。

聽到長鳴聲，目標進入射程，先讓目標保持在瞄準圓框之下半圓內，此時速度稍高於目標，以方向舵作最後修正，確定再減速之後，目標會通過機炮射擊點，就是圓框中點。

一切就緒，減速為70%推力，讓目標逐漸超前，也就是目標由下半圓逐漸上移至中點，開火！

萬一沒射中，加速趕上目標，再減速，再開火，直到擊落目標為止。

注意！倒飛時，飛行員會產生錯覺，必須習慣操作方法，以免墜機。



圖五

倒飛姿態，攻擊地平線以下目標容易，且無墜機危險。

26 27 28
地
地平線
210 KTS
200 FT
1.0 G
GUN 500
天

愈接近目標，操作動作應愈柔和，方能掌握目標，激烈的操作方法只會使你喪命。

倒飛時若以飛彈攻擊，效果更佳，方法和機炮射擊大致相同，只要目標不太偏離中央位置，小菱形鎖定訊號變為大菱形訊號蓋住目標，短促鳴聲變為長鳴聲，你的飛機保持平穩，這時就可開火，你會發現以倒飛攻擊巡弋飛彈，簡直像吃飯一樣容易！φ





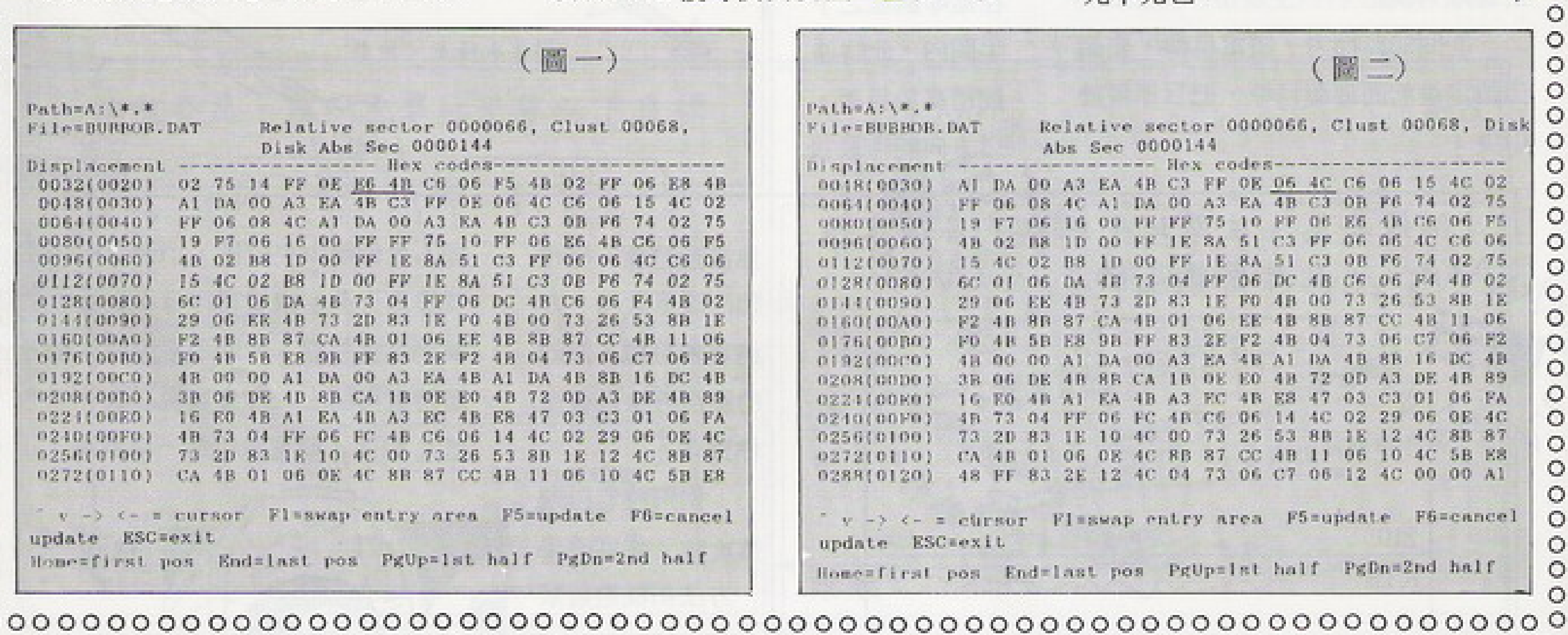
快樂泡泡龍 隻數/SKL 無限



在任天堂上玩過了 BUBBLE & BOBBLE 再到 PC 上操作比較後，PC 上的泡泡龍讓我感覺——嗯！我很滿意，不但畫面不輸任天堂，音樂在 PC 喇叭下也不差，但是時間上實在太過緊迫，將怪物困住後若稍有延宕，它馬上脫困而出；若時間稍久，馬上出現一個 HURRY UP！催人加緊腳步，否則隨之而來的便是殺不死的鯨魚怪了。如此情況接關十次也不夠死，要過關非有 GRAND MASTER 級的功力不可。

因此，在不得已之下我只好祭出電玩族必備的 GAME BUSTER 與 PCTOOLS，不一會只見 BUB、BOB兩兄弟前仆後繼在洞穴世界中效命疆場，終於打敗超級酒鬼，稱霸地下世界。

修改法：啟動 PCTOOLS 選 BUBBOB.DAT 按 F 選 Find 功能再按 F1 跳至下方，鍵入 FF 0EE64B C606F54B 搜尋後出現圖一畫面，將畫線處改為90 90 即 BUB（PLAYER 1）無限隻。同步驟鍵入 FF0 E 064C C606154C 出現圖二畫面，亦將畫線處改為90 90則 BOB（PLAYER 2）死不完也。 ∅



（圖一）

```
Path=A:\*.*
File=BUBBOB.DAT       Relative sector 0000066, Clust 00068,
                      Disk Abs Sec 0000144
Displacement ------------------- Hex codes-----------------------
 0032(0020)   02 75 14 FF 0E E6 4B C6 06 F5 4B 02 FF 06 E8 4B
 0048(0030)   A1 DA 00 A3 EA 4B C3 FF 0E 06 4C C6 06 15 4C 02
 0064(0040)   FF 06 08 4C A1 DA 00 A3 EA 4B C3 0B F6 74 02 75
 0080(0050)   19 F7 06 16 00 FF FF 75 10 FF 06 E6 4B C6 06 F5
 0096(0060)   4B 02 B8 1D 00 FF 1E 8A 51 C3 FF 06 06 4C C6 06
 0112(0070)   15 4C 02 B8 1D 00 FF 1E 8A 51 C3 0B F6 74 02 75
 0128(0080)   6C 01 06 DA 4B 73 04 FF 06 DC 4B C6 06 F4 4B 02
 0144(0090)   29 06 EE 4B 73 2D 83 1E F0 4B 00 73 26 53 8B 1E
 0160(00A0)   F2 4B 8B 87 CA 4B 01 06 EE 4B 8B 87 CC 4B 11 06
 0176(00B0)   F0 4B 5B E8 9B FF 83 2E F2 4B 04 73 06 C7 06 F2
 0192(00C0)   4B 00 00 A1 DA 00 A3 EA 4B A1 DA 4B 8B 16 DC 4B
 0208(00D0)   3B 06 DE 4B 8B CA 1B 0E E0 4B 72 0D A3 DE 4B 89
 0224(00E0)   16 E0 4B A1 EA 4B A3 EC 4B E8 47 03 C3 01 06 FA
 0240(00F0)   4B 73 04 FF 06 FC 4B C6 06 14 4C 02 29 06 0E 4C
 0256(0100)   73 2D 83 1E 10 4C 00 73 26 53 8B 1E 12 4C 8B 87
 0272(0110)   CA 4B 01 06 0E 4C 8B 87 CC 4B 11 06 10 4C 5B E8

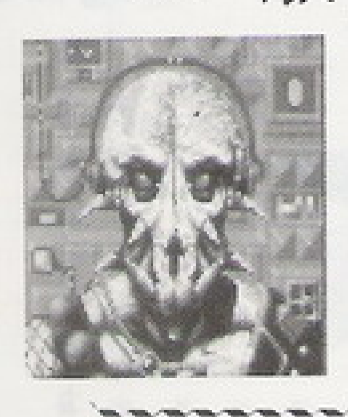
^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel
update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

（圖二）

```
Path=A:\*.*
File=BUBBOB.DAT       Relative sector 0000066, Clust 00068, Disk
                      Abs Sec 0000144
Displacement ------------------- Hex codes-----------------------
 0048(0030)   A1 DA 00 A3 EA 4B C3 FF 0E 06 4C C6 06 15 4C 02
 0064(0040)   FF 06 08 4C A1 DA 00 A3 EA 4B C3 0B F6 74 02 75
 0080(0050)   19 F7 06 16 00 FF FF 75 10 FF 06 E6 4B C6 06 F5
 0096(0060)   4B 02 B8 1D 00 FF 1E 8A 51 C3 FF 06 06 4C C6 06
 0112(0070)   15 4C 02 B8 1D 00 FF 1E 8A 51 C3 0B F6 74 02 75
 0128(0080)   6C 01 06 DA 4B 73 04 FF 06 DC 4B C6 06 F4 4B 02
 0144(0090)   29 06 EE 4B 73 2D 83 1E F0 4B 00 73 26 53 8B 1E
 0160(00A0)   F2 4B 8B 87 CA 4B 01 06 EE 4B 8B 87 CC 4B 11 06
 0176(00B0)   F0 4B 5B E8 9B FF 83 2E F2 4B 04 73 06 C7 06 F2
 0192(00C0)   4B 00 00 A1 DA 00 A3 EA 4B A1 DA 4B 8B 16 DC 4B
 0208(00D0)   3B 06 DE 4B 8B CA 1B 0E E0 4B 72 0D A3 DE 4B 89
 0224(00E0)   16 E0 4B A1 EA 4B A3 FC 4B E8 47 03 C3 01 06 FA
 0240(00F0)   4B 73 04 FF 06 FC 4B C6 06 14 4C 02 29 06 0E 4C
 0256(0100)   73 2D 83 1E 10 4C 00 73 26 53 8B 1E 12 4C 8B 87
 0272(0110)   CA 4B 01 06 0E 4C 8B 87 CC 4B 11 06 10 4C 5B E8
 0288(0120)   48 FF 83 2E 12 4C 04 73 06 C7 06 12 4C 00 00 A1

^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel
update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

氙星異形II 無敵版



/曾昭華

氙星異形 II 是一個非常緊張刺激的動作遊戲，不但有精緻細膩的畫面，還可以自己組合強大的火力裝備，且被擊落後，仍擁有原來的裝備。然而敵人慣用人海戰術，雖可接關三次，有時仍不免寡不敵眾。筆者在此提供無敵版修改法：用 PCTOOLS 修改 XENON2.EXE 這個檔案，在磁區34，位址 107（十進位）處，將"29"改為"39"即可（如附圖所示）。 ∅

```
Path=A:\*.*
File=XENON2.EXE       Relative sector 0000034, Clust 00019,
                      Disk Abs Sec 0000046
Displacement ------------------- Hex codes-----------------------
 0000(0000)   C3 83 3E 64 91 00 75 46 C6 06 24 92 FF C7 06 86
 0016(0010)   91 00 00 C6 06 AF 8F FF C7 06 88 8E 06 00 C7 06
 0032(0020)   8A 8E 06 00 C7 06 80 8E 01 00 C7 06 84 8E 00 00
 0048(0030)   8D 64 12 2E 8B 46 00 A3 0C 9F 2E 8B 46 02 A3 0E
 0064(0040)   9F 83 C5 04 89 2E 10 9F C7 06 04 9F 53 08 C3 80
 0080(0050)   3E 56 8F 00 75 1E 83 3E 64 91 00 75 17 80 3E 23
 0096(0060)   92 00 74 02 D1 E8 C6 06 AF 8F FF 39 06 86 91 77
 0112(0070)   03 E8 8D FF C3 E8 E0 23 C6 06 54 8F 00 C7 06 6E
 0128(0080)   8E 01 00 C6 06 55 8F 00 C6 06 56 8F 00 36 C7 06
 0144(0090)   10 00 BF 00 E8 D3 05 C7 06 70 8E 01 00 8B 26 6A
 0160(00A0)   8E E8 BB D0 C6 06 58 8F 00 C6 06 59 8F 00 C6 06
 0176(00B0)   5B 8F 00 C7 06 88 8E 00 00 C7 06 8A 8E 00 00 E8
 0192(00C0)   A1 1B E8 5C 1E E8 97 D0 C7 06 1C 99 01 00 C6 06
 0208(00D0)   50 35 31 E8 EF 1F E8 4E DB E8 67 DE C6 06 27 37
 0224(00E0)   31 80 3E 5D 8F 00 75 05 C6 06 27 37 32 BE 15 37
 0240(00F0)   C6 06 4E 37 FF E8 2E 1C C6 06 4E 37 00 E8 5F D0

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg
sector num  F3=edit
```



風行者

小龍女

風行者這個GAME，不論是畫面還是音效，我個人都十分欣賞，尤其是那些個宵小鼠輩挨打的慘叫，聽了真是直叫爽。在軟體世界十一、二期中刊載有風行者傳奇攻略，欣喜之餘趕緊拿出來玩，結果因為修舫的訓練課沒好好上，每每被宵小打擊幾次後，或貧病交迫中就被死神帶走。唉，想我為國為民奔波一生，竟是這種下場，如何不讓人感嘆風行者難為呢！於是我找到了SAVEGAME.DAT這個檔，在一番整修下，無所不能的風行者出現了。各位，快拿出PCTOOLS保證使你空手活剝朱苓。

PS：(1)請仔細看 (5) 之說明，否則萬一＊ S ＃3@＃ㄨ不要怪我。

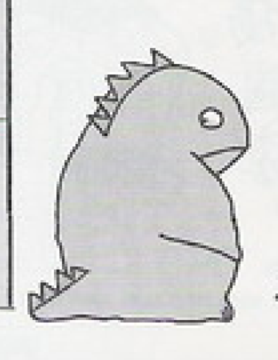
(2)如果被監禁起來，鑰匙會被收走，那時把 prison key（位址67）改為01就可破門而出了。

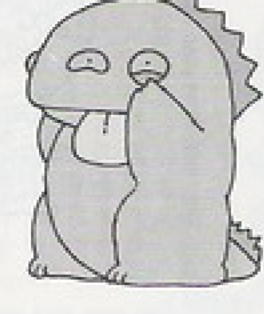
(3)有一點敬告各位，不要把物品都拿出來改，畢竟風行者開始是以收物品為主，若是什麼都有了，遊戲的樂趣也相對的少了一半，謹記。

(4)若你偉大的風行者在吃飯、睡眠、溺水後有「瞬間死亡」的現象時（修改的嘛！你還要求什麼？）請先服用 Health Elixir 使 Body 恢復成十點，再享用您的飲食。反正改過後可以有255瓶。

(5)每個都可以改成FF，但畫面可能會亂七八糟，算珠也不會動，但都是正常現象（修改的嘛！） ø

物品名稱	位　址	最高值
Body	41	0A
Spirit	42	0A
Honor	43	0A
Karma	44	0A
等級	45	18
Anchor	50	01
Food	51	63
Money	52	63
Straw Mat	53	01
Common Incense	54	63
Blessed Incense	55	63
Provincial Map	56	01
Explorer's Map	57	01
Sextant	58	01
Robe and Staff	59	01
Health Elixir	60	63
Spirit Elixir	61	63
Xal Xe Paste	62	63
Obecalp Fo Yu	63	63
Rat Bladders	64	63
Stonehead Syrup	65	63
Eyes of Fire	66	63
Prison Key	67	01
Warlord's Key	68	01
Feng Shu's Key	69	01
A Brass Key	70	01
Heron Feather	71	63
Levitation	72	01
Blind Man's Shoe	73	01
Invisibility	74	01
Beetle Jaw	75	63
Walk on Water	76	01
Dragon Scale	77	63
Invulnerability	78	01
Idol of Stone	79	01
Green Turtle	80	63
Striped Turtle	81	63
Rhinocerous Horn	82	01
Jasmine Flowers	83	01
Jade	84	01
Gold Dust	85	01
Peach Seed	86	01
Antidote	87	01
Parchments	88	63
Quill Pen	89	63
Ink Horn	90	63
Shrine Scroll	91	01
Relingions Scroll	92	01
Prophecies Scroll	93	01
Scroll of Moebius	94	01
Nubia Scroll	95	01
Language Scroll	96	01
Astronomy Scroll	97	01
Survival Scroll	98	01
Idolatry Scroll	99	01
Warlord's Scroll	100	01
Alchemist's Scroll	101	01
Shaman's Scroll	102	01
Feng Sub's Scroll	103	01
Lu Shang's Scroll	104	01
Di Ahn Jon's Scroll	105	01
Apothecary Scroll	106	01





編輯部

徵　稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊…

◎遊戲　攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版100號，珍藏版15號以後）。

◎百戰　天龍：（限貴族版100號，珍藏版15號以後）
(1)遊戲程式式修改篇（含無敵版）。
(2)遊戲資料檔剖析。
(3)攻略小祕技。

◎P　C　地帶：關於 PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

◎七嘴　八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點）與玩 GAME 感受。

◎冒險補習班：為 RPG 初級玩家補習。

◎高手　過招：高手們的經驗交流天地。

◎紙上　談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。



◎電玩　短路：關於 PC GAME 的趣味漫畫。

◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑話或笑畫。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明本名。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整（以電腦報表列亦可）。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。

◎投程式稿請附磁片，以便檢驗。

◎漫畫稿：(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2)線條力求簡明、清晰。
(3)附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：(1)橫式——寬 9 公分，高 7 公分。
(2)直式——寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（附回郵信封）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

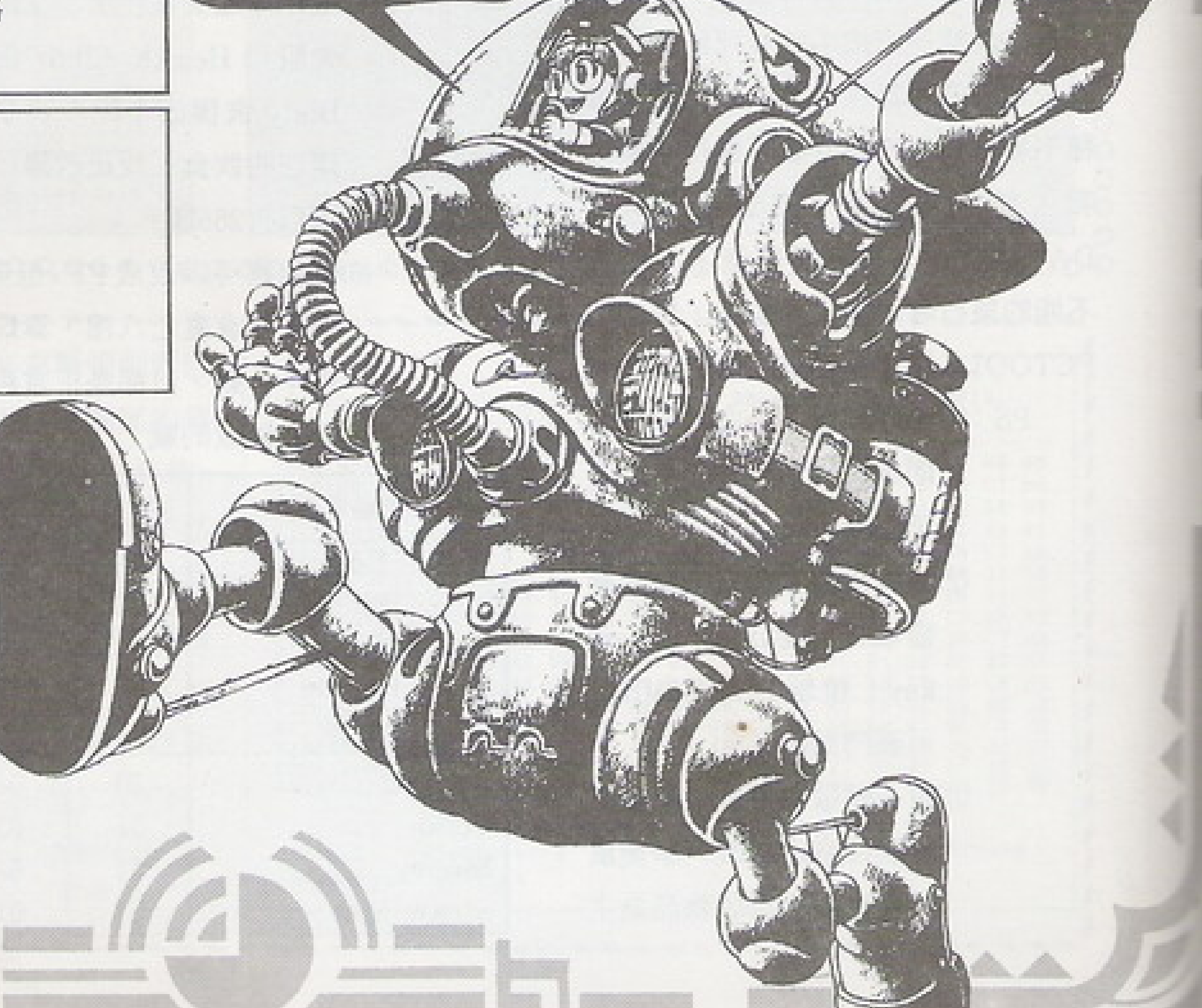
◎稿費：每千字300元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎徵求下列遊戲攻略：
- 炸彈小子過關路線（51關起）
- 北與南攻略心得
- 泰坦風雲完全攻略
- 魔界歷險完全攻略
- 武士傳說完全攻略
- 創世紀VI攻略

第十九期（十月號）
截稿日期：79年 8月25日
◎七嘴八舌——遊戲大家談（500～900字）
(1)忍者龜　(2)惡魔城傳說
(3)核彈狂人夢　(4)科羅拉多尋金記









孔明：「貴為一國之君蜀漢之主，一定要有過人的智力，到底有什麼可以提高智商呢？待我掐指一算—啊！有了……」





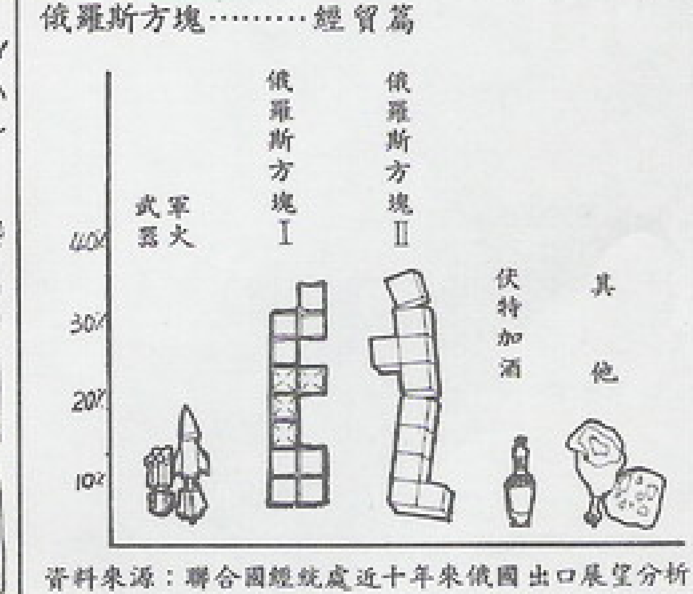


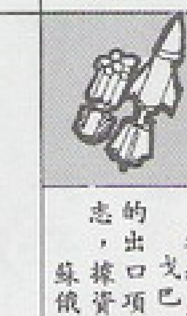
聽說參加四川省婚友聯誼會，只要配成對，就可馬上送入洞房；我那位遠房的一筒小表弟今天感冒沒法來，這種事我當然是義不容辭，於是就代替他來啦!!



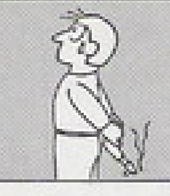
人說朝夕相處，日久生情，一點也不錯；且看這場廿世紀末由愛生恨、匪夷所思的「人機大情變」。



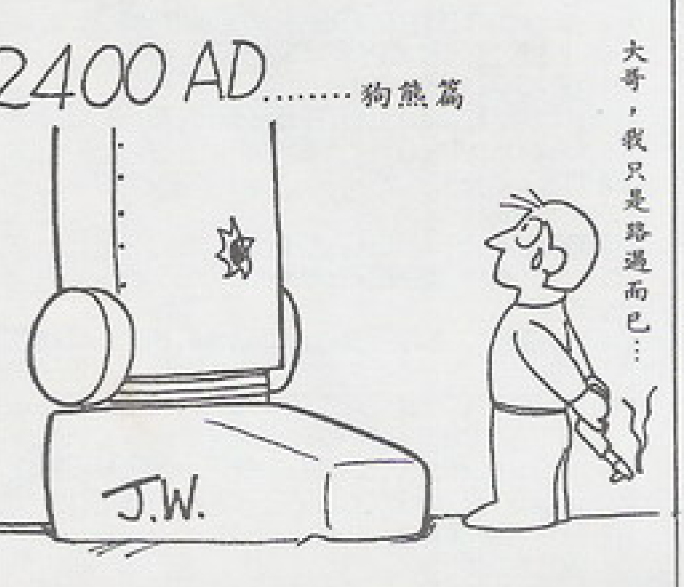




蘇俄經濟部：「戈巴契夫同志，據資料顯示，未來最有展望的出口項目是……」戈巴契夫：「同志，安靜點，等我先破了俄羅斯方塊的記錄，再說……」



我是地下反抗組織中最神勇的一員，這次的任務是配帶一把短槍，獨力對抗龐大的機器人兵團，拯救世界。噴！這種小場面，我兩三下就……







信不信由你！據說早在拿破崙的時代，軟體世界雜誌總編因私藏過期雜誌，被捕下獄，慘遭毒刑逼供，各位看看當時的刑具，就知道俄羅斯方塊的由來了。（總編按：好毒的D.D.T）

/PIG

GAME資料管理系統(上)

話說軟體世界已有三年的歷史，推出的遊戲有『平價版』、『貴族版』以及『珍藏版』。算一算也有兩百多種休閒軟體了，數量相當可觀。相信每一位軟體世界的發燒友，至少都擁有二、三十套的GAME。親愛的朋友，您可曾想過，利用BASIC設計個程式，來管理日益增多GAME。對於大多數只想玩GAME，而不想把時間花在寫程式上的人，要他們自己寫程式來自己的GAME，可能是天方夜譚。如今，PIG我本著服務人群、造福大衆的理念，以ERBASIC寫了一個方便好用的『GAME資料管理系統』。

首先，先對這個系統做個簡介：

1. GAME資料管理系統
   - 結束本系統
   - 暫時退回DOS
   - 查詢資料
   - 修改資料
   - 增加資料
   - 刪除資料
   - 建立資料
2. 本系統按軟體世界推出的平價版、貴族版、珍藏版建立檔案資料。
3. 每一個檔案可有50筆GAME的資料。
4. 存檔或讀取檔案的檔名。

   平價版 LP＊・GT

   貴族版 BD＊・GT

   珍藏版 TR＊・GT

   ＊處為 0～9.999999
5. 存檔時按GAME的編號（由小到大）存檔。
6. 資料的輸入及存檔大部份都以代號表示。
7. 本系統將資料分為兩類：

A. 遊戲本身的資料
- 遊戲的名稱
- 遊戲的編號
- 遊戲的類別
- 遊戲的片數
- 遊戲的價格
- 遊戲有無支援**魔奇音效卡**

B. 玩家對遊戲的看法
- 音樂（音效）
- 畫面
- 操作方式
- 難易程度
- 評　　分

畫面設計是本系統最大的缺點，因為PIG對於美術一竅不通，希望各位玩GAME的發燒友能為本系統設計美觀的畫面，透過軟體世界雜誌發表出來，可以讓你名利雙收，何樂而不為呢？又本系統看來看去總少了個『列印資料』的功能，如果有可能，PIG我會在日後增加此功能。如果您已經等不及了，那就動動您的腦筋，拿起BASIC，轟轟烈烈寫它個幾百行。如果各位對於『玩家對遊戲的看法』那一部份的資料不滿意，可以自行更改、添加。最後，祝大家能快快樂樂的使用本系統。

※註：程式列若不是以行號起頭，就必須接在上一列後頭。

MAIN.BAS 主程式

```
10 REM ***** ＧＡＭＥ資料管理系統 ***** 主目錄選擇項程式 ***
** MAIN.BAS *****
20 KEY OFF
30 CLEAR
40 ON ERROR GOTO 450
50 CLS
60 LOCATE 3,26:PRINT"ＧＡＭＥ資料管理系統"
70 LOCATE 6,30:PRINT"主目錄選擇項"
80 LOCATE 8,30:PRINT"１．建立資料"
90 LOCATE 10,30:PRINT"２．刪除資料"
100 LOCATE 12,30:PRINT"３．增加資料"
110 LOCATE 14,30:PRINT"４．修改資料"
120 LOCATE 16,30:PRINT"５．查詢資料"
130 LOCATE 18,30:PRINT"６．暫時退回ＤＯＳ"
140 LOCATE 20,30:PRINT"７．結束本系統"
150 LOCATE 22,30:PRINT"請選擇一項：_"
160 M$=INPUT$(1):LOCATE 22,42:PRINT M$
170 IF M$<"1" OR M$>"7" THEN BEEP:GOTO 150
180 ON VAL(M$) GOTO 190,200,210,220,230,240,310
190 RUN"MA1
200 RUN"MA2
210 RUN"MA3
220 RUN"MA4
230 RUN"MA5
240 CLS
250 BEEP:LOCATE 8,20:PRINT"請放入ＤＯＳ磁片，
    以便讀取 COMMAN D.COM"
260 LOCATE 10,20:PRINT"如果要再回到本系統，請鍵入 EXIT"
270 LOCATE 12,20:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
280 ANY$=INPUT$(1)
290 SHELL
300 GOTO 10
310 CLS
320 BEEP:LOCATE 8,20:PRINT"是否要結束本系統 1.是 2.否：_"
330 M$=INPUT$(1):LOCATE 8,48:PRINT M$
340 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN 320
350 IF M$="2" THEN 10
360 BEEP:LOCATE 10,20:PRINT"是否真的確定要結束本系統 1.是 2.
    否：_"
370 M$=INPUT$(1):LOCATE 10,56:PRINT M$
380 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN 320
390 IF M$="2" THEN 10
400 LOCATE 12,20:PRINT"按任一鍵後，結束本系統"
410 ANY$=INPUT$(1)
420 CLS
430 SYSTEM
440 END
450 REM ***** 錯誤服務 *****
460 CLS
470 IF ERR=53 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"檔案找不到":GOTO
    500
480 IF ERR=71 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁碟機未關或無磁
    片":GOTO 500
490 BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"使用上發生某種錯誤"
500 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，回到主目錄選擇項"
510 ANY$=INPUT$(1)
520 RESUME 50
```



子程式 MA1.BAS 建立資料

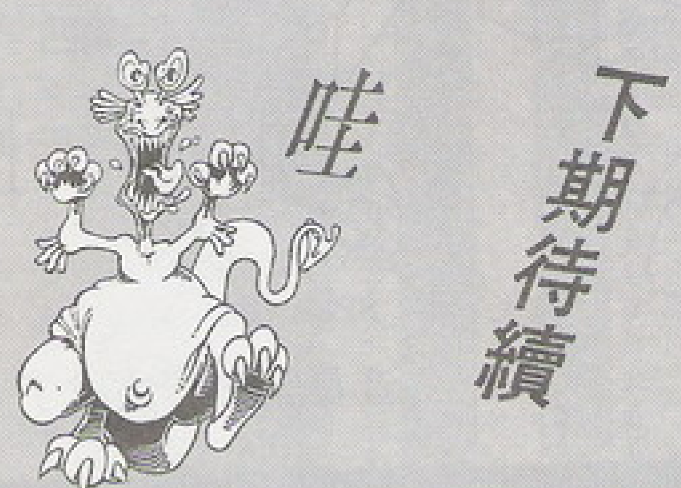
```
10 REM ***** 建立資料程式 ***** MA1.BAS *****
20 KEY OFF
30 CLEAR
40 DIM GN$(50),NU$(50),KD$(50),PI$(50),PR$(50),MC$(50)
50 DIM MU$(50),GR$(50),PW$(50),EH$(50),PS$(50),CONU(50)
60 ON ERROR GOTO 1480
70 REM ***** 開始建立資料 *****
80 GOSUB 1280:GOTO 250
90 IF I<=50 THEN 300
100 CLS
110 BEEP
120 LOCATE 9,5:PRINT"資料已達一個檔案最多的筆數５０筆"
130 LOCATE 12,5:PRINT"請先存檔。如果還有資料，請再建立一新檔
"
140 LOCATE 15,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
150 ANY$=INPUT$(1)
160 TOG=I-1:GOSUB 940
170 CLS
180 LOCATE 9,5:PRINT"是否還有 ";YY$;" 的遊戲資料要輸入 1.是 2.否：_"
190 M$=INPUT$(1):LOCATE 9,49:PRINT M$
200 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN BEEP:GOTO 180
210 IF M$="1" THEN GOSUB 1280:GOTO 250
220 LOCATE 15,5:PRINT"按任一鍵後，回到主目錄選擇項"
230 ANY$=INPUT$(1)
240 CLS :RUN"MAIN
250 I=1
260 CLS
270 LOCATE 6,5:PRINT"如果要結束輸入，在輸入遊戲名稱時輸入＊即可"
280 LOCATE 8,5:PRINT"按任一鍵後，開始輸入資料"
290 ANY$=INPUT$(1)
300 CLS
310 LOCATE 2,5:PRINT YY$;" 遊戲資料建檔"
320 LOCATE 5,5:PRINT"遊戲本身的資料"
330 GOSUB 1600:LOCATE 8,5:INPUT"遊戲的名稱：",GN$(I):GOSUB
     1570
340 IF GN$(I)="" THEN BEEP:GOTO 330
350 IF GN$(I)="＊" THEN TOG=I-1:GOSUB 940:GOTO 220
360 LOCATE 10,5:INPUT"遊戲的編號：",NU$(I)
370 IF NU$(I)="" THEN BEEP:GOTO 360
380 FOR S=1 TO LEN(NU$(I))
390 IF MID$(NU$(I),S,1)<"0" OR MID$(NU$(I),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 360
400 NEXT
410 BEEP
420 LOCATE 13,5:PRINT"0.動作 1.戰鬥 2.運動 3.智育 4. 角色扮演(RPG)"
430 LOCATE 15,5:PRINT"5.模擬 6.戰略 7.冒險 8.立體文字冒險 9.其他"
440 LOCATE 17,5:PRINT"請由 0 - 9 中選擇遊戲 ";GN$(I);" 的類別：_"
450 KD$(I)=INPUT$(1):LOCATE 17,36+LEN(GN$(I)):PRINT KD$(I)
460 IF KD$(I)<"0" OR KD$(I)>"9" THEN BEEP:GOTO 440
470 LOCATE 19,5:PRINT GN$(I);" 有幾塊磁碟片："
480 LOCATE 19,20+LEN(GN$(I)):INPUT"",PI$(I)
490 IF PI$(I)="" THEN BEEP:GOTO 470
500 FOR S=1 TO LEN(PI$(I))
510 IF MID$(PI$(I),S,1)<"0" OR MID$(PI$(I),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 470
520 NEXT
530 LOCATE 21,5:PRINT GN$(I);" 的價格為："
540 LOCATE 21,16+LEN(GN$(I)):INPUT"",PR$(I)
550 IF PR$(I)="" THEN BEEP:GOTO 530
560 FOR S=1 TO LEN(PR$(I))
570 IF MID$(PR$(I),S,1)<"0" OR MID$(PR$(I),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 530
580 NEXT
590 LOCATE 23,5:PRINT GN$(I);"有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.沒有：_"
600 MC$(I)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GN$(I)):PRINT MC$(I)
610 IF MC$(I)<"1" OR MC$(I)>"2" THEN BEEP:GOTO 590
620 CLS
630 LOCATE 3,5:PRINT"關於 ";GN$(I);" 你的看法"
640 LOCATE 5,5:PRINT"音樂(音效) 1.非常棒 2.還可以 3.沒意見 4.太差了"
650 LOCATE 7,5:PRINT"請由 1 - 4 中，選擇你對 ";GN$(I);" 音樂(音效)的看法：_"
660 MU$(I)=INPUT$(1):LOCATE 7,48+LEN(GN$(I)):PRINT MU$(I)
670 IF MU$(I)<"1" OR MU$(I)>"4" THEN BEEP:GOTO 650
680 LOCATE 9,5:PRINT"畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5.太差了"
690 LOCATE 11,5:PRINT"請由 1 - 5 中，選擇你對 ";GN$(I);" 畫面的看法：_"
700 GR$(I)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GN$(I)):PRINT GR$(I)
710 IF GR$(I)<"1" OR GR$(I)>"5" THEN BEEP:GOTO 690
720 LOCATE 13,5:PRINT"操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4.非常不容易"
730 LOCATE 15,5:PRINT"請由 1 - 4 中，選擇你對 ";GN$(I);" 操作方式的看法：_"
740 PW$(I)=INPUT$(1):LOCATE 15,46+LEN(GN$(I)):PRINT PW$(I)
750 IF PW$(I)<"1" OR PW$(I)>"4" THEN BEEP:GOTO 730
760 LOCATE 17,5:PRINT"難易程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難 5.非常難"
770 LOCATE 19,5:PRINT"請由 1 - 5 中，選擇你對 ";GN$(I);" 難易程度的看法：_"
780 EH$(I)=INPUT$(1):LOCATE 19,46+LEN(GN$(I)):PRINT EH$(I)
790 IF EH$(I)<"1" OR EH$(I)>"5" THEN BEEP:GOTO 770
800 LOCATE 21,5:PRINT"根據種種原因，你給與 ";GN$(I);" 的評分："
810 LOCATE 21,35+LEN(GN$(I)):INPUT"",PS$(I)
820 IF PS$(I)="" THEN 800
830 IF VAL(PS$(I))<0 OR VAL(PS$(I))>100 THEN BEEP:GOTO 800
840 FOR S=1 TO LEN(PS$(I))
850 IF MID$(PS$(I),S,1)<"0" OR MID$(PS$(I),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 800
860 NEXT
870 CLS
880 LOCATE 10,5:PRINT Z$;" 檔中，已有 ";I;" 筆遊戲的資料"
890 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後，繼續輸入下個遊戲的資料"
900 ANY$=INPUT$(1)
910 I=I+1
920 GOTO 90
930 END
940 REM ***** 儲存檔案 *****
950 CLS
960 LOCATE 3,5:PRINT"儲存檔案"
970 LOCATE 5,5:PRINT"儲存的檔案為 ";YY$;" 的資料"
980 BEEP:LOCATE 7,5:PRINT"儲存的檔名為 ";Z$;" 是否要更改 1.是 2.否：_"
990 M$=INPUT$(1):LOCATE 7,41+LEN(Z$):PRINT M$
1000 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN GOTO 980
1010 IF M$="2" THEN 1030
1020 GOSUB 1280:GOTO 950
1030 IF TOG=0 THEN 1040 ELSE 1060
1040 LOCATE 10,5:PRINT"沒有任何的資料存在"
1050 GOTO 1270
1060 LOCATE 9,5:PRINT"按任一鍵後，開始存檔(需要一會兒)"
1070 ANY$=INPUT$(1)
1080 CLOSE
1090 OPEN "O",#1,Z$
1100 FOR I=1 TO TOG
1110 CONU(I)=I
1120 NEXT
1130 FOR I=1 TO TOG
1140 FOR S=1 TO TOG
1150 IF VAL(NU$(CONU(I)))>VAL(NU$(CONU(S))) THEN 1170
1160 SWAP CONU(I),CONU(S)
1170 NEXT
1180 NEXT
1190 FOR S=1 TO TOG
1200 I=CONU(S)
1210 PRINT #1,GN$(I);",";NU$(I);",";KD$(I);",";PI$(I);",";PR
$(I);",";MC$(I);",";
MU$(I);",";GR$(I);",";PW$(I);",";EU$(I);",";PS$(I)
1220 NEXT
1230 CLOSE
1240 LOCATE 11,5:PRINT"儲存完畢"
1250 LOCATE 13,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1260 ANY$=INPUT$(1)
1270 RETURN
1280 REM ***** 設定檔名 *****
1290 CLS
1300 LOCATE 4,5:PRINT"建立資料功能"
1310 LOCATE 8,5:PRINT"請問資料為 1. 平價版 2. 貴族版 3.
```

```
珍藏版：_"
1320 M$=INPUT$(1)
1330 LOCATE 8,50:PRINT M$
1340 IF M$<"1" OR M$>"3" THEN BEEP:GOTO 1310
1350 IF M$="1" THEN W$="LP":YY$="平價版"
1360 IF M$="2" THEN W$="BD":YY$="貴族版"
1370 IF M$="3" THEN W$="TR":YY$="珍藏版"
1380 LOCATE 10,5:INPUT"請問檔案編號為：",Y$
1390 IF Y$="" THEN BEEP:GOTO 1380
1400 FOR I=1 TO LEN(Y$)
1410 IF MID$(Y$,I,1)<"0" OR MID$(Y$,I,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
     1380
1420 NEXT
1430 IF VAL(Y$)>6 THEN Z$=W$+LEFT$(Y$,6)+".GT" ELSE Z$=W$+Y$
+".GT"
1440 LOCATE 12,5:PRINT"存檔時的檔名為：";Z$
1450 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1460 ANY$=INPUT$(1)
1470 RETURN
1480 REM ***** 錯誤服務 *****
1490 CLS
1500 IF ERR=61 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片已無空間":GO
TO 1540
1510 IF ERR=70 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片有輸出保護":
GOTO 1540
1520 IF ERR=71 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁碟機未關或無磁
片":GOTO 1540
1530 BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"使用上發生某種錯誤"
1540 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1550 ANY$=INPUT$(1)
1560 RESUME 940
1570 REM ***** 全形  全形半形切換  輸入中文變英文 *****
1580 PRINT CHR$(27);"IF,If,IN;"
1590 RETURN
1600 REM ***** 輸入半形變全形 英文變中文 *****
1610 PRINT CHR$(27);"IF,IC;"
1620 RETURN
```

子程式 MA2.BAS 刪除資料

```
10 REM ***** 刪除資料程式 ***** MA2.BAS *****
20 KEY OFF
30 CLEAR
40 DIM GN$(50),NU$(50),KD$(50),PI$(50),PR$(50),MC$(50)
50 DIM MU$(50),GR$(50),PW$(50),EH$(50),PS$(50),CONU(50)
60 ON ERROR GOTO 1520
70 REM ***** 程式開始 *****
80 GOSUB 1320
90 CLS
100 LOCATE 2,5:PRINT"刪除資料功能"
110 LOCATE 6,5:PRINT"按任一鍵後，開始讀取資料"
120 ANY$=INPUT$(1)
130 LOCATE 8,5:PRINT"資料讀取中，請稍待"
140 CLOSE:MA2=2
150 OPEN "I",#1,Z$
160 I=1
170 IF EOF(1) THEN 210
180 INPUT #1,GN$(I),NU$(I),KD$(I),PI$(I),PR$(I),MC$(I),MU$(I
),GR$(I),PW$(I),EH$(I),PS$(I)
190 I=I+1
200 GOTO 170
210 TOG=I-1
220 BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"資料讀取完畢"
230 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
240 ANY$=INPUT$(1)
250 REM ***** 印出資料 *****
260 FOR I=1 TO TOG
270 REM ***將遊戲類別的代號轉成文字***
280 IF KD$(I)="0" THEN KDD$="動作"
290 IF KD$(I)="1" THEN KDD$="戰鬥"
300 IF KD$(I)="2" THEN KDD$="運動"
310 IF KD$(I)="3" THEN KDD$="智育"
320 IF KD$(I)="4" THEN KDD$="角色扮演"
330 IF KD$(I)="5" THEN KDD$="模擬"
340 IF KD$(I)="6" THEN KDD$="戰略"
350 IF KD$(I)="7" THEN KDD$="冒險"
360 IF KD$(I)="8" THEN KDD$="立體文字冒險"
370 IF KD$(I)="9" THEN KDD$="其他"
380 REM ***將遊戲有無支援魔奇音效卡的代號轉成文字***
390 IF MC$(I)="1" THEN MCC$="有" ELSE MCC$="沒有"
400 REM ***將玩者對遊戲音樂(音效)的代號轉成文字***
410 IF MU$(I)="1" THEN MUU$="非常棒"
420 IF MU$(I)="2" THEN MUU$="還可以"
430 IF MU$(I)="3" THEN MUU$="沒意見"
440 IF MU$(I)="4" THEN MUU$="太差了"
450 REM ***將玩者對遊戲畫面的代號轉成文字***
460 IF GR$(I)="1" THEN GRR$="非常好"
470 IF GR$(I)="2" THEN GRR$="好"
480 IF GR$(I)="3" THEN GRR$="普通"
490 IF GR$(I)="4" THEN GRR$="沒意見"
500 IF GR$(I)="5" THEN GRR$="太差了"
510 REM ***將玩者對遊戲操作方式的代號轉成文字***
520 IF PW$(I)="1" THEN PWW$="非常容易"
530 IF PW$(I)="2" THEN PWW$="容易"
540 IF PW$(I)="3" THEN PWW$="不容易"
550 IF PW$(I)="4" THEN PWW$="非常不容易"
560 REM ***將玩者對遊戲難易程度的代號轉成文字***
570 IF EH$(I)="1" THEN EHH$="太簡單"
580 IF EH$(I)="2" THEN EHH$="簡單"
590 IF EH$(I)="3" THEN EHH$="沒意見"
600 IF EH$(I)="4" THEN EHH$="難"
610 IF EH$(I)="5" THEN EHH$="非常難"
620 REM ***印出符合條件的資料，並詢問資料是否要刪除***
630 CLS
640 LOCATE 2,5:PRINT"刪除資料功能"
650 LOCATE 6,5:PRINT"遊戲本身的資料"
660 LOCATE 9,5:PRINT"遊戲的名稱：";GN$(I)
670 LOCATE 11,5:PRINT"遊戲的編號：";NU$(I)
680 LOCATE 13,5:PRINT"遊戲的類別：";KDD$;"類"
690 LOCATE 15,5:PRINT"遊戲的片數：";PI$(I);" 片"
700 LOCATE 17,5:PRINT"遊戲的價格：";PR$(I);" 元"
710 LOCATE 19,5:PRINT"支援魔奇音效卡：";MCC$
720 LOCATE 6,40:PRINT"玩家對遊戲的看法"
730 LOCATE 9,40:PRINT"音樂(音效)：";MUU$
740 LOCATE 11,40:PRINT"畫面：";GRR$
750 LOCATE 13,40:PRINT"操作方式：";PWW$
760 LOCATE 15,40:PRINT"難易程度：";EHH$
770 LOCATE 17,40:PRINT"評分：";PS$(I);" 分"
780 LOCATE 21,5:PRINT"請問 ";GN$(I);" 的資料是否要刪除 1.是
2.否：_"
790 M$=INPUT$(1):LOCATE 21,39+LEN(GN$(I)):PRINT M$
800 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN BEEP:GOTO 780
810 IF M$="1" THEN GN$(I)="刪除":KL=KL+1
820 LOCATE 23,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
830 ANY$=INPUT$(1)
840 NEXT
850 CLS
860 LOCATE 8,5:PRINT YY$;" ";Z$;" 檔中，共有 ";KL;" 筆資料被
刪除"
870 IF KL=0 THEN 900
880 LOCATE 10,5:PRINT"按任一鍵後，便進行存檔"
890 ANY$=INPUT$(1):GOTO 930
900 BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"因為沒有資料被刪除，所以不必重新
存檔"
910 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
920 ANY$=INPUT$(1):GOTO 1220
930 REM ***儲存檔案***
940 CLS
950 LOCATE 3,5:PRINT"儲存檔案"
960 BEEP:LOCATE 5,5:PRINT"儲存檔案的檔名為 ";Z$;" 是否要更改
 1.是 2.否：_"
970 M$=INPUT$(1):LOCATE 5,45+LEN(Z$):PRINT M$
980 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN GOTO 960
990 IF M$="1" THEN GOSUB 1320
1000 LOCATE 7,5:PRINT"按任一鍵後，開始存檔(需要一會兒)"
1010 ANY$=INPUT$(1)
1020 CLOSE:MA2=1
1030 OPEN "O",#1,Z$
1040 FOR I=1 TO TOG
1050 CONU(I)=I
1060 NEXT
1070 FOR I=1 TO TOG
1080 FOR S=1 TO TOG
1090 IF VAL(NU$(CONU(I)))>VAL(NU$(CONU(S))) THEN 1110
1100 SWAP CONU(I),CONU(S)
1110 NEXT
1120 NEXT
1130 FOR S=1 TO TOG
```

```
1140 I=CONU(S)
1150 IF GN$(I)="刪除" THEN 1170
1160 PRINT #1,GN$(I);",";NU$(I);",";KD$(I);",";PI$(I);",";PR
$(1);",";MC$(1);",";
MU$(I);",";GR$(I);",";PW$(I);",";EH$(I);",";PS$(I)
1170 NEXT
1180 CLOSE
1190 BEEP:LOCATE 9,5:PRINT"存檔完畢"
1200 LOCATE 11,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1210 ANY$=INPUT$(1)
1220 CLS
1230 LOCATE 2,5:PRINT"刪除資料功能"
1240 LOCATE 6,5:PRINT"是否還要刪除其他檔案內的資料 1.是 2.否
： "
1250 M$=INPUT$(1):LOCATE 6,45:PRINT M$
1260 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN BEEP:GOTO 1240
1270 IF M$="1" THEN 70
1280 LOCATE 8,5:PRINT"按任一鍵後，回到主目錄選擇項"
1290 ANY$=INPUT$(1)
1300 RUN"MAIN
1310 END
1320 REM ***** 設定檔名 *****
1330 CLS
1340 LOCATE 2,5.PRINT"刪除資料功能"
1350 LOCATE 8,5:PRINT"請問資料為 1．平價版 2．貴族版 3．
珍藏版： "
1360 M$=INPUT$(1)
1370 LOCATE 8,50:PRINT M$
1380 IF M$<"1" OR M$>"3" THEN BEEP:GOTO 1350
1390 IF M$="1" THEN W$="LP":YY$="平價版"
1400 IF M$="2" THEN W$="BD":YY$="貴族版"
1410 IF M$="3" THEN W$="TR":YY$="珍藏版"
1420 LOCATE 10,5:INPUT"請問編號為：",Y$
1430 IF Y$="" THEN BEEP:GOTO 1420
1440 FOR I=1 TO LEN(Y$)
1450 IF MID$(Y$,I,1)<"0" OR MID$(Y$,I,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
1420
1460 NEXT
1470 IF LEN(Y$)>6 THEN Z$=W$+LEFT$(Y$,6)+".GT" ELSE Z$=W$+Y$
+".GT"
1480 LOCATE 12,5:PRINT"存檔或讀取檔案時的檔名為：";Z$
1490 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1500 ANY$=INPUT$(1)
1510 RETURN
1520 REM ***** 錯誤服務 *****
1530 CLS
1540 IF ERR=53 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"檔案找不到":GOTO
     1590
1550 IF ERR=61 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片已無空間":GO
TO 1590
1560 IF ERR=70 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片有輸出保護":
GOTO 1590
1570 IF ERR=71 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁碟機未關或無磁
片":GOTO 1590
1580 BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"使用上發生某種錯誤":GOTO 1670
1590 IF MA2=1 THEN 1610
1600 IF MA2=2 THEN 1640
1610 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，重新存檔"
1620 ANY$=INPUT$(1)
1630 RESUME 930
1640 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，重新讀取資料"
1650 ANY$=INPUT$(1)
1660 RESUME 70
1670 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，回到主目錄選擇項"
1680 ANY$=INPUT$(1)
1690 RESUME 1300
```



建立資料的畫面

《圖一》

```
貴族版 遊戲資料建檔

遊戲本身的資料

遊戲的名稱：波斯王子

遊戲的編號：200

0.動作 1.戰鬥 2.運動 3.智育 4. 角色扮演(RPG)
5.模擬 6.戰略 7.冒險 8.立體文字冒險 9.其他

請由 0 - 9 中選擇遊戲 波斯王子 的類別：0

波斯王子 有幾塊磁碟片：2

波斯王子 的價格為：150

波斯王子有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.沒有：_
```

《圖二》

```
關於 波斯王子 你的看法

音樂(音效) 1.非常棒 2.還可以 3.沒意見 4.太差了

請由 1 - 4 中，選擇你對 波斯王子 音樂(音效)的看法：1

畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5.太差了

請由 1 - 5 中，選擇你對 波斯王子 畫面的看法：1

操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4.非常不容易

請由 1 - 4 中，選擇你對 波斯王子 操作方式的看法：1

難易程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難 5.非常難

請由 1 - 5 中，選擇你對 波斯王子 難易程度的看法：4

根據種種原因，你給與 波斯王子 的評分：99
```



簡單易用的音量控制器

/伍家亮

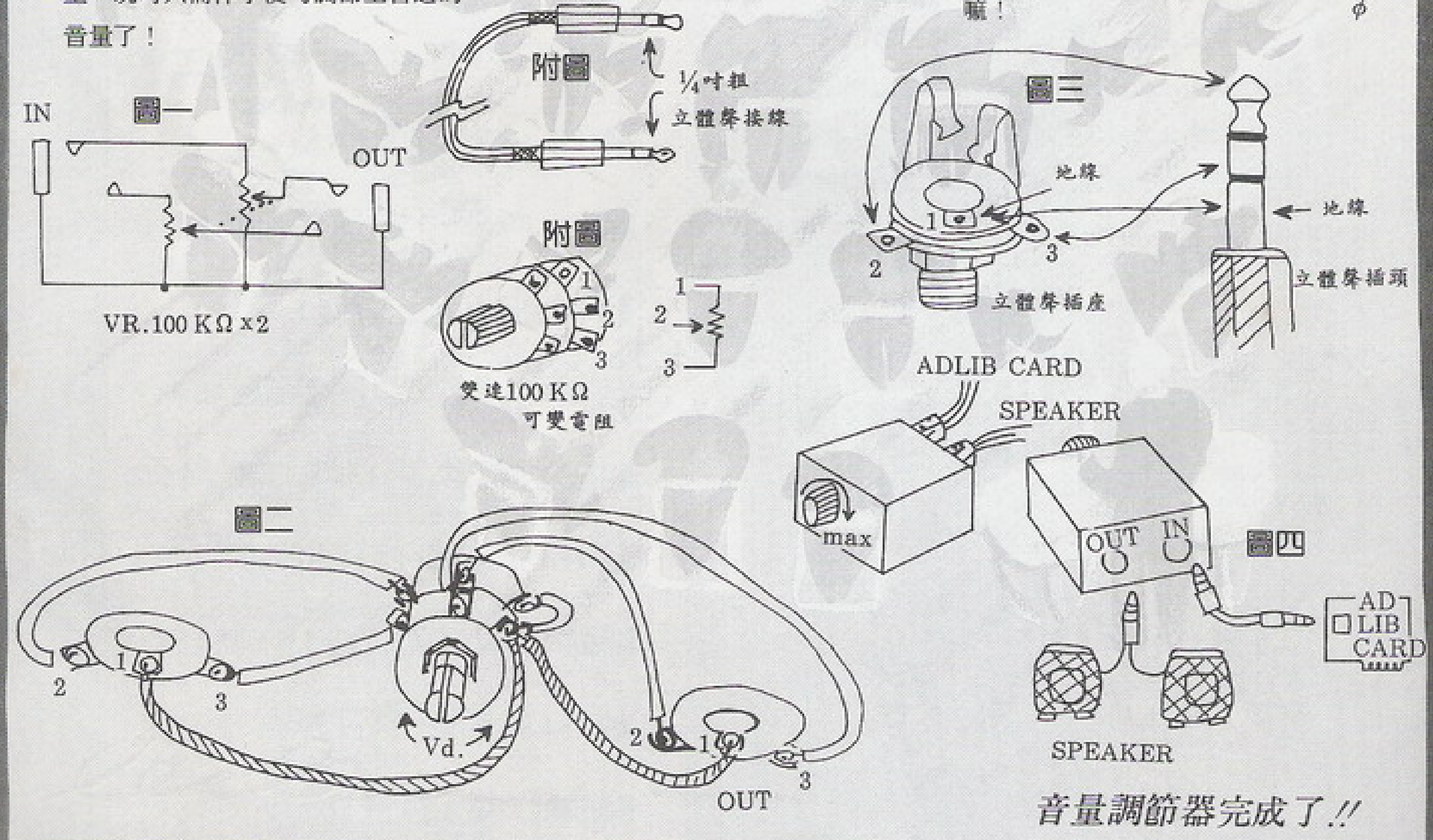
相信有很多發燒友因為忍受不了PC喇叭的嗶嗶噗噗聲而安裝了一張魔奇音效卡，也被它的魔音所吸引。可能有發燒友將魔音卡接上高級音響來欣賞，這樣的話，控制音量可謂易如反掌。但是如果不使用外加的音響系統，要調節音量，可謂不易了，因為要用一枝起子插進電腦內去調整魔音卡上的音量控制器，真是一件麻煩的事。因此，本人在此介紹一個小製作，只需略懂電子知識即可，而且焊接簡單。有了這個設備，要調節音量，玩時只需伸手便可調節至合適的音量了！

圖一為線路圖（看不懂也罷），本製作零件包括：一個雙連100 KΩ可變電阻，兩個¼吋口徑的立體聲插座（見附圖），一條接有兩個¼吋立體聲插頭的接線（見附圖），一些電線及一個小盒子（尺吋大小要能裝下所有零件）。

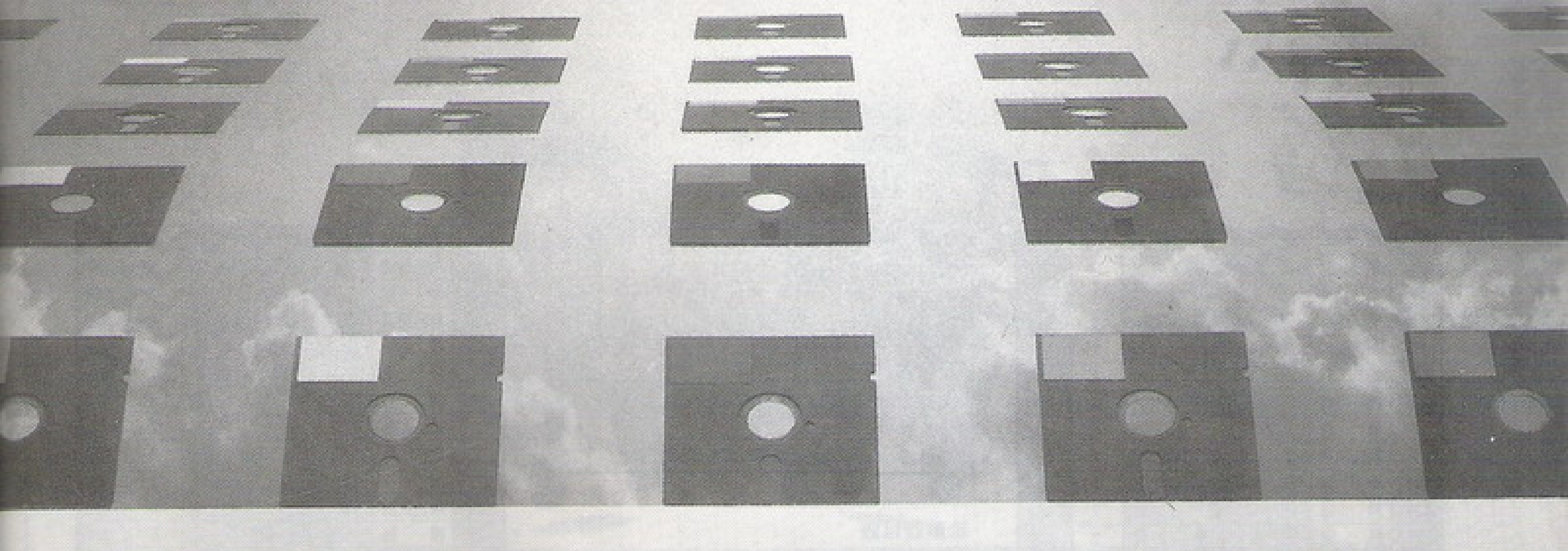
接線方面，請參照圖二。有一點要注意，就是所謂地線（請看圖三），立體聲插頭及座的地線可從圖中看出，其餘兩個接點可隨意焊接。至於焊接方面，可能需要些技術，不懂此道的讀者可請教前輩。

焊接好後，請小心檢查清楚有沒有接錯，沒錯的話便可將它安置在一個鑽好洞的盒子。安置好後便可參照圖四連接魔奇音效卡及一對喇叭（注意IN和OUT，不可調錯！）。現在便可啟動一些支援魔音卡的遊戲或用在JUKE BOX中的TEST來測試，如果正確的話，音量會由無聲到一個最大音量（由魔音卡內部之音量控制器限制，請調節它至一個較大的音量），如果音量不變化或無聲，可能是接線有問題，請從新檢查有沒有假焊（即焊接不良）、鬆線或接錯線。

照理這個製作成功率應是百分之百的，各位可造一個試試，所費無幾嘛！ φ



音量調節器完成了!!



請看軟體世界的產品目錄

貴族版目錄　（前有＊表支援魔奇音效卡）

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
1	模擬	無敵飛狼	2	150
3	智育	瘋狂大家樂	1	80
5	運動	天生好手	1	80
6	動作	機動戰士	2	80
10	智育	魔法彈珠檯	1	80
11	動作	怒	1	80
13	劇情	核子防衛戰	1	80
14	運動	燃燒的野球	1	80
15	運動	野外籃球	1	80
16	戰鬥	飛狼突擊II	1	80
17	智育	迷宮組曲	1	80
18	智育	賭王鬥千王	1	80
19	模擬	名車大賽	1	80
20	模擬	超級機車賽	1	80
21	文字冒險	幻想空間	2	150
22	動作	惡魔城	2	150
23	戰鬥	大海盜	2	150
24	動作	鬥之輓歌	1	80
25	文字冒險	宇宙傳奇II（上下）	3	230
27	運動	加州運動會	1	80
28	模擬	捍衛雄鷹	1	80
30	角色扮演	忍者傳奇	2	150
31	智育	鑽石迷宮	1	80
32	戰鬥	戰斧	1	80
33	智育	深入虎穴	1	80
34	智育	奪寶奇兵	2	150
35	動作	忍者大對決	1	80
37	智育	俄羅斯方塊	1	80
38	戰鬥	空中英雄	1	80
39	戰鬥	紅色十月號	1	80
40	動作	卡諾夫	2	150
42	動作	鐵手戰神	1	80
43	角色扮演	歐洲公路戰	1	80
45	動作	瘋狂大毀滅	1	80
46	戰略	眼鏡蛇計劃	1	80
47	動作	死亡之劍	1	80
48	智育	神奇王國	1	80
49	智育	打磚塊	2	150
50	戰鬥	深太空	1	80
51	模擬	海盜鷹戰鬥機	2	150
52	冒險	風雲際會	2	150
53	動作	綠扁帽	2	150
55	戰鬥	火狐狸	1	80
56	角色扮演	巫術IV	1	80
58	智育	銀河迷宮	1	80
59	動作	最後的忍者	2	150
61	戰鬥	風雲戰艦	1	80
62	動作	瘋狂大賽車	1	80
63	動作	黑街風雲	1	80
64	動作	迷糊童	1	80
65	角色扮演	影之門	2	150
67	智育	卓別林專輯	1	80
68	冒險	瘋狂大樓	1	80
69	動作	霹靂飛車	[illegible]	80
70	動作	怒II-怒號層圈	1	80
71	戰略	銀河帝國大決戰	1	80
73	運動	野外棒球	1	80
75	智育	洛城警騎	1	80
76	動作	4×4越野車大賽	1	80
77	戰略	信長之野望（上下）	2	150
78	戰略	三國志（上下）	3	230
80	運動	漢城奧運（上下）	4	300
81	動作	飛緩戰士	1	80
82	運動	最後挑戰	1	80
85	模擬	GP大賽車	1	80
86	戰鬥	坦克大對決	2	150
89	動作	空降遊騎兵	1	80
92	模擬	俯衝轟炸機	1	80
94	動作	雙截龍	2	150
95	角色扮演	飛輪武士（上下）	2	150
96	動作	前進高棉	2	150
98	運動	撞球大賽	1	150
101	動作	終極警探	2	150
102	運動	籃球1對1	2	150
103	模擬	火爆魚雷艇	2	150
104	運動	強棒再出擊	2	150
105	角色扮演	冰城傳奇II	2	150
106	動作角色	喋血艦長	2	150
107	智育	決戰西洋棋	2	150
108	角色扮演	鐵甲爭霸戰	2	150
109	模擬	飛向北越	1	80
110	動作	快打旋風	2	150
111	動作	威探闖通關	2	150
＊113	角色扮演	國王傳奇	1	80
114	動作	古巴反戰	2	150
115	動作	狂飆飛車手	1	80
116	動作	快打磚塊	1	80
117	動作	時空大盜	1	80
118	動作	星際征服者	1	80
119	動作	小鮫立大功	2	150
120	動作	龍之忍者	2	150
121	模擬	名車大賽II	2	150
122	動作	屠龍記	1	80
＊123	運動	海灘排球王	1	80
124	運動	迷你高爾夫	1	80
125	動作	魔宮傳奇	1	80
126	模擬	重金屬坦克	1	80
128	動作	高速賽車	1	80
129	動作	魔鬼訓練營	1	80
130	動作	街頭鬥士	1	80
131	模擬	火戰車	2	150
＊132	動作	空中飛鯊	2	150
133	動作角色	幽城寶藏	2	150
＊134	動作	熱血高校	2	150
135	戰略	聖女貞德	2	150
136	冒險	黑暗金字塔	1	80
137	智育	全力反彈	1	80
＊138	動作	蜘蛛人	2	150
139	動作角色	預言奇兵	2	150
140	動作	機器戰警	1	80
141	動作	蠻俠神鷹	1	80
142	模擬	機車越野賽	2	150
143	動作	閃電鋼球	2	150
144	動作	瘋狂大賽[illegible]II	1	80
145	動作	世界怪物大競賽	2	150
146	動作	時空戰士	2	150
147	動作	集中火力	2	150
＊148	動作	快打磚塊II	1	80
149	動作	無敵神槍	2	150
150	動作	毀天滅地	2	150
151	智育	美女撲克歐洲版	1	80
152	動作冒險	海王星計劃	1	80
153	冒險	地心探險	2	150
154	模擬	城市大賽車	1	80
155	動作角色	伊蘇國	2	150
156	動作	魔斧	2	150
157	動作	超人	2	150
158	智育	立體俄羅斯方塊	1	80
＊159	動作	烏茲衝鋒槍	2	150
160	動作	太空小蜜蜂	1	80
161	動作角色	變形金鋼	2	150
＊162	博奕	水果盤	1	80
163	動作	聖戰奇兵動作版	2	150
164	動作	毀滅戰士	1	80
165	動作	殺人執照	1	80
166	智育	水管狂想曲	1	80
167	動作	猛鬼逛街	2	150

	編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
*	168	模擬	方程式機車賽	2	150
	169	動作冒險	步步殺機	1	80
	170	動作	忍	1	80
	171	智育	俄羅斯方塊II	2	150
*	172	動作	衝鋒飛車	2	150
	173	動作	異形	2	150
	174	動作	終極警探・電影版	2	150
*	175	動作角色	銀河超能力戰記	2	150
	176	動作	雙截龍II	1	80
	177	動作	武道館	2	150
	178	模擬	古董名車大賽	2	150
*	179	智育	電腦病毒防衛戰	1	80
	180	動作	槍林彈雨	2	150
*	181	動作	第一滴血III	2	150
	182	動作	气星異形II	2	150
	183	冒險	瑪雅迷踪	2	150
	184	智育	奇中棋	1	80
	185	動作	聖劍之征	2	150
	186	角色扮演	泰坦風雲	2	150
	187	智育	重金屬美女	1	80
*	188	模擬	風馳電掣	2	150
	189	運動	職業籃球大賽	2	150
	190	模擬	M4雪曼坦克	2	150
	191	模擬	藍天使飛行特技小組	1	80
*	192	動作	快樂泡泡龍	2	150
	193	運動	藍天碧海風浪板	1	80
	194	戰略	北與南	2	150
	195	模擬	特技飛車	1	80
	196	動作	激流浪子	2	150
*	197	運動	雪國狄斯奈	2	150
*	198	模擬	砲艇	2	150
	199	動作	拼碰盤	2	150
*	200	動作	波斯王子	2	150
	201	動作	氖星異形I	2	150
	202	動作	跳跳飛球	2	150
*	203	智育	粒子世界	1	80
*	204	動作	惡魔城傳說	2	150
	205	戰略	核戰狂人夢	2	150
	206	動作	叢林之神	1	80
	207	動作	雲國小精靈	1	80
	208	動作冒險	科羅拉多尋金記	2	150
	209	運動	1990世界盃足球賽	2	150
	210	動作	巴黎－達卡越野大賽	2	150
*	211	動作	好夢連床	2	150
*	212	動作	獸王記	2	150
	213	動作	蝙蝠俠	2	150
*	214	動作智育	百戰百勝電玩篇	2	150
*	215	智育	拉譜方塊－俄羅斯方塊III	2	150

珍藏版目錄

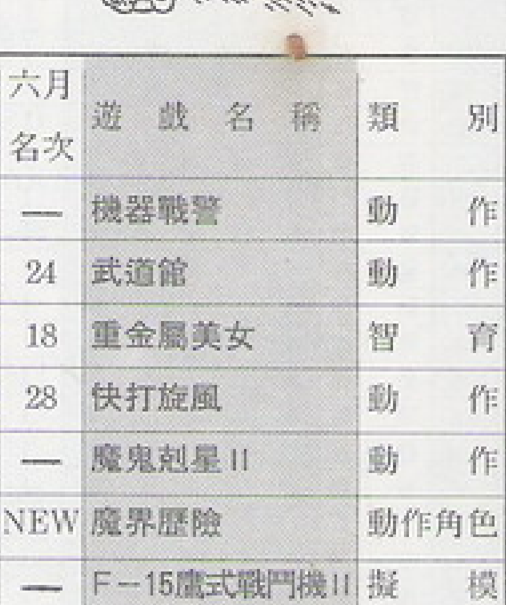
	編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
	2	角色扮演	未來之魔法	2	180
*	3	文字冒險	羅塞拉的冒險	9	460
*	4	文字冒險	幻想空間II	6	340
	5	模擬	F-19隱形戰鬥機	3	290
	6	動作	長槍英雄	3	230
*	7	文字冒險	警察故事II	6	340
	8	模擬	醫生也瘋狂	3	230
	9	角色扮演	光芒之池	3	230
	10	動作	魔鬼戰警	3	230
	11	文字冒險	淘金熱	5	300
	12	動作角色	地心攔截	3	230
*	13	動作	宇宙神風號	4	270
*	14	動作冒險	太空捕快	4	270
*	15	文字冒險	宇宙傳奇III	6	340
*	16	模擬	688攻擊潛艇	2	180
	17	角色扮演	魔法門II	3	230
	18	角色扮演	冬之魔	3	230
	19	趣味運動	摩登原始人趣味大對抗	4	270
	20	角色扮演	青色血的詛咒	4	270
*	21	冒險	聖戰奇兵冒險版	4	270
*	22	模擬	F-15鷹式戰鬥機II	2	180
*	23	智育	明星撲克	3	230
*	24	模擬	紅色風暴	2	230
	25	動作角色	仙境故事	3	230
*	26	動作	魔鬼剋星II	4	270
	27	角色扮演	銀河英雄	2	180
*	28	模擬	A-10坦克殺手	4	270
	29	模擬	模擬城市	2	180
*	30	文字冒險	幻想空間III	8	420
*	31	動作角色	風行者	3	230
	32	戰略	水滸傳	3	230
	33	模擬	噴射戰鬥機	3	230
	34	動作	太陽神之眼	3	230
*	35	運作	燃燒的野球II	3	230
*	36	文字冒險	英雄傳奇I	10	500
*	37	模擬	上帝也抓狂	2	180
*	38	模擬	裝甲雄獅	3	290
	39	動作	終極巫魔	4	270
*	40	角色扮演	克萊恩英豪	4	270
	41	智育	炸彈小子	3	230
	42	模擬	戰鬥轟炸機	4	270
	43	動作	出擊飛龍	3	230
*	44	角色扮演	創世紀VI	7	380
	45	角色扮演	武士傳說	6	340
*	46	智育	四川省	5	270
*	47	文字冒險	代碼冰人	9	460
*	48	動作角色	魔界歷險	3	340
*	49	冒險	紗之器	7	340
*	50	動作	金牌拳王	3	230
*	51	文字冒險	亞瑟王傳奇	10	500
*	52	模擬	百戰鐵翼	2	180
*	53	模擬角色	飛龍騎士	4	270
*	54	模擬	從海底出擊	2	180
	55	動作	忍者龜	4	270
*	56	角色扮演	銀色匕首之謎	2	180

TOP 30 暢銷排行榜



七月名次	六月名次	遊戲名稱	類別
1	2	四川省	智育
2	5	創世紀VI	角色扮演
3	1	三國志	戰略
4	8	水滸傳	戰略
5	4	俄羅斯方塊	智育
6	11	立體俄羅斯方塊	智育
7	6	美女撲克・歐洲版	智育
8	3	北與南	模擬
9	NEW	波斯王子	動作
10	NEW	核戰狂人夢	戰略

七月名次	六月名次	遊戲名稱	類別
11	7	快樂泡泡龍	動作
12	12	水果盤	博弈
13	NEW	砲艇	模擬
14	10	上帝也抓狂	模擬
15	16	模擬城市	模擬
16	19	烏茲衝鋒槍	動作
17	17	紗之器	冒險
18	20	俄羅斯方塊II	智育
19	14	氖星異形II	動作
20	—	快打磚塊II	動作



七月名次	六月名次	遊戲名稱	類別
21	—	機器戰警	動作
22	24	武道館	動作
23	18	重金屬美女	智育
24	28	快打旋風	動作
25	—	魔鬼剋星II	動作
26	NEW	魔界歷險	動作角色
27	—	F－15鷹式戰鬥機II	擬模
28	—	噴射戰鬥機	模擬
29	9	武士傳說	角色扮演
30	13	克萊恩英豪	角色扮演





讀者意見調查表

一、讀者個人資料

1.姓名：＿＿＿＿＿＿　2.性別：☐男　☐女

3.電話：＿＿＿＿＿＿　4.年齡：＿＿＿＿

5.住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

6.職業：＿＿＿＿＿＿　7.教育程度：＿＿＿＿＿

8.每個月的零用錢或收入：＿＿＿＿＿＿＿＿

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：＿＿＿＿＿

10.喜歡玩那些類型遊戲？

☐動作　☐戰鬥　☐立體文字冒險　☐冒險

☐戰略　☐模擬　☐動作角色扮演　☐角色扮演

☐運動　☐智育　☐其他：＿＿＿＿＿＿

二、文字編輯意見

1.您對這一期各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	為什麼？
NEW FILES	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
GAME在燒	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
國外報導	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
遊戲攻略	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
百戰天龍	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
PC 地帶	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
電玩短路	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
怪物寶典	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
冒險補習班	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
華山論 GAME	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
七嘴八舌	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
英雄交響曲	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
銷售排行榜	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
產品目錄	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿

2.您喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

3.您不喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

4.您期待軟體世界雜誌推出那些單元？

☐基礎程式設計講座　☐電腦遊戲寫作教室

☐其他：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

5.您期待雜誌刊出那些遊戲的攻略？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

三、美術編輯意見

1.您對這一期彩色頁的喜歡程度：

	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	爲什麼？
封面	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
封面裡	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第 1頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第 2頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第 3頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第 4頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第 5頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第 6頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第 7頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第 8頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第 9頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第10頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第11頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第12頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第13頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿
第14頁	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿＿＿

17

第15頁 □□□□□ ____________

第16頁 □□□□□ ____________

封底裡 □□□□□ ____________

封底 □□□□□ ____________

2.你喜歡這一期那幾頁黑白頁的美術編排？為什麼？

____

3.您不喜歡這一期那幾頁黑白頁的美術編排？為什麼？

____

四、電腦配備

1.目前擁有的電腦配備：（複選）

□彩色螢幕（可支援：□CGA □EGA □VGA）

□單色螢幕　軟碟規格：□360K □1.2M

□搖桿 □滑鼠 □硬碟 □Scanner

□Modem □印表機 □魔奇音效卡

□其他：____________

五、專欄調查

1.您在 PC 上學過下列那些電腦語言？

□BASIC □Pascal □C □Assembly

2.您學過那些電腦課程？

□微電腦概論 □基礎程式設計 □應用程式設計

□資料結構 □其他：____________

3.雜誌若推出電腦遊戲寫作教室，以某個簡易的遊戲實際發展過程來教你寫電腦遊戲，及釐清觀念、解答疑難，您希望採用何種電腦語言？

□BASIC □Pascal □C □Assembly

4.雜誌若推出基礎程式設計講座，您希望採用何種電腦語言？ □BASIC □Pascal □C □Assembly

六、攻略本調查

1.若將半年以前雜誌上的攻略或修改篇集合成冊，您是否需要？ □需要 □不需要

2.您希望第一冊攻略本收錄那些遊戲？（限選五個）

□幻想空間Ⅰ □幻想空間Ⅱ □宇宙傳奇Ⅲ

□聖戰奇兵•冒險版 □魔法門Ⅱ □三國志

□F-19隱形戰鬥機 □GP 大賽車

□高速賽車 □空中飛鯊 □機器戰警 □屠龍記

□雙截龍 □快打旋風 □龍之忍者 □打磚塊

七、新遊戲票選（限貴族版150號，珍藏版20號以後）

	貴	珍	編號		貴	珍	編號
第1名：	□	□	______	第6名：	□	□	______
第2名：	□	□	______	第7名：	□	□	______
第3名：	□	□	______	第8名：	□	□	______
第4名：	□	□	______	第9名：	□	□	______
第5名：	□	□	______	第10名：	□	□	______

八、我有話要說……

請詳細填妥，在79年8月25日前寄回：高雄市郵政28之34號信箱參加抽獎

頭　獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）

貳　獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）

叁　獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）

安慰獎30名：精美備忘夾二個

第 15 期問卷調查表得獎名單

頭　獎：馮炳勳（高雄）

貳　獎：劉文宏（台中）　羅　琳（台北）

叁　獎：陳志賢（基隆）　陳怡文（台南）　張元郁（台北）

安慰獎：莊曜璞（台北）　方建中（台南）　蔡獻忠（台中）

王彥中（高雄）　葉如崧（台北）　龐元鴻（台北）

吳宗晃（雲林）　鄧忠民（台北）　林哲安（彰化）

曾秋雄（彰化）　蔡宗哲（台南）　楊．洸（台北）

林富國（基隆）　林立棕（桃園）　蕭名君（台南）

陳嘉汶（台北）　黃登科（台南）　高丕霖（台北）

林彥旭（台中）　吳栢豪（嘉義）　李建弘（台中）

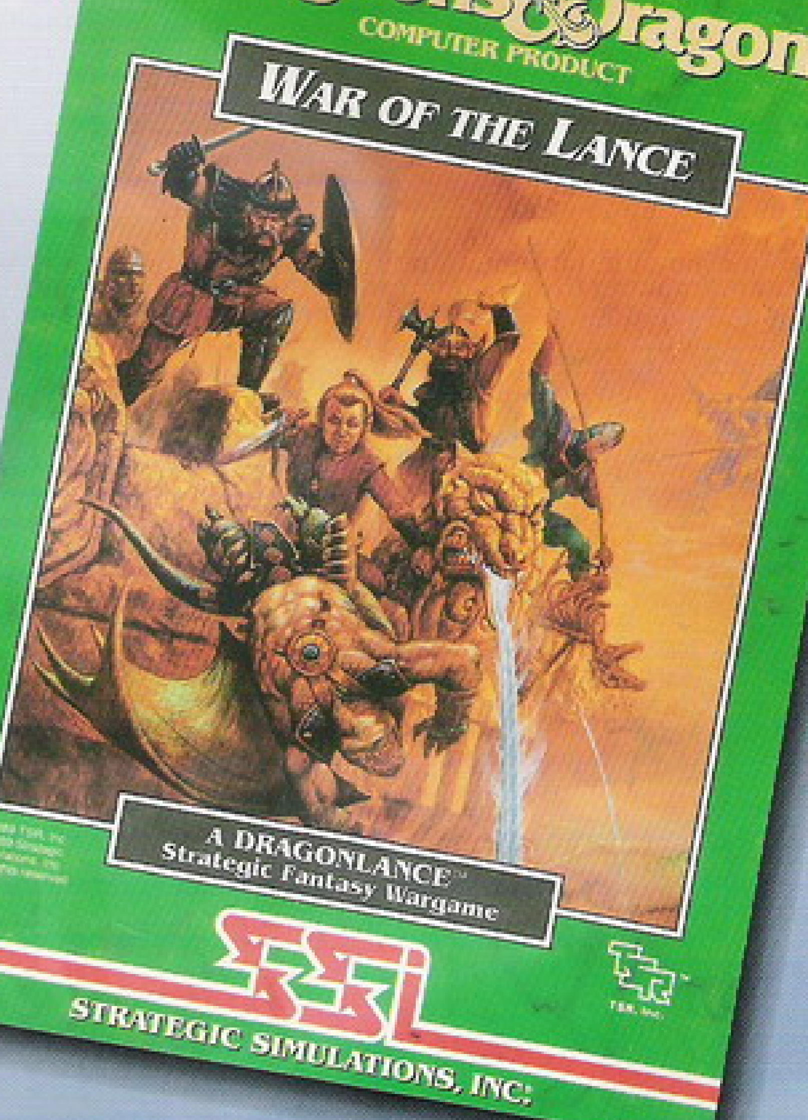
呂佳欣（台北）　彭志勇（新竹）　楊健男（台中）

符仕穎（台中）　黃益章（高雄）　許嘉霖（嘉義）

陳正龍（彰化）　曾裕森（台北）　吳伯欽（台北）



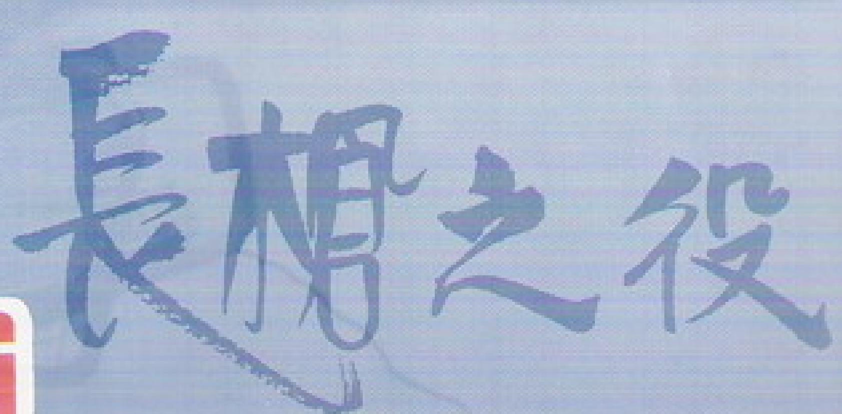


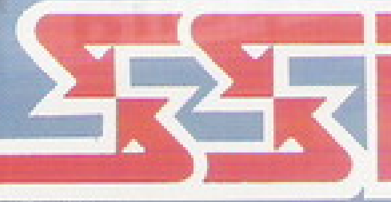


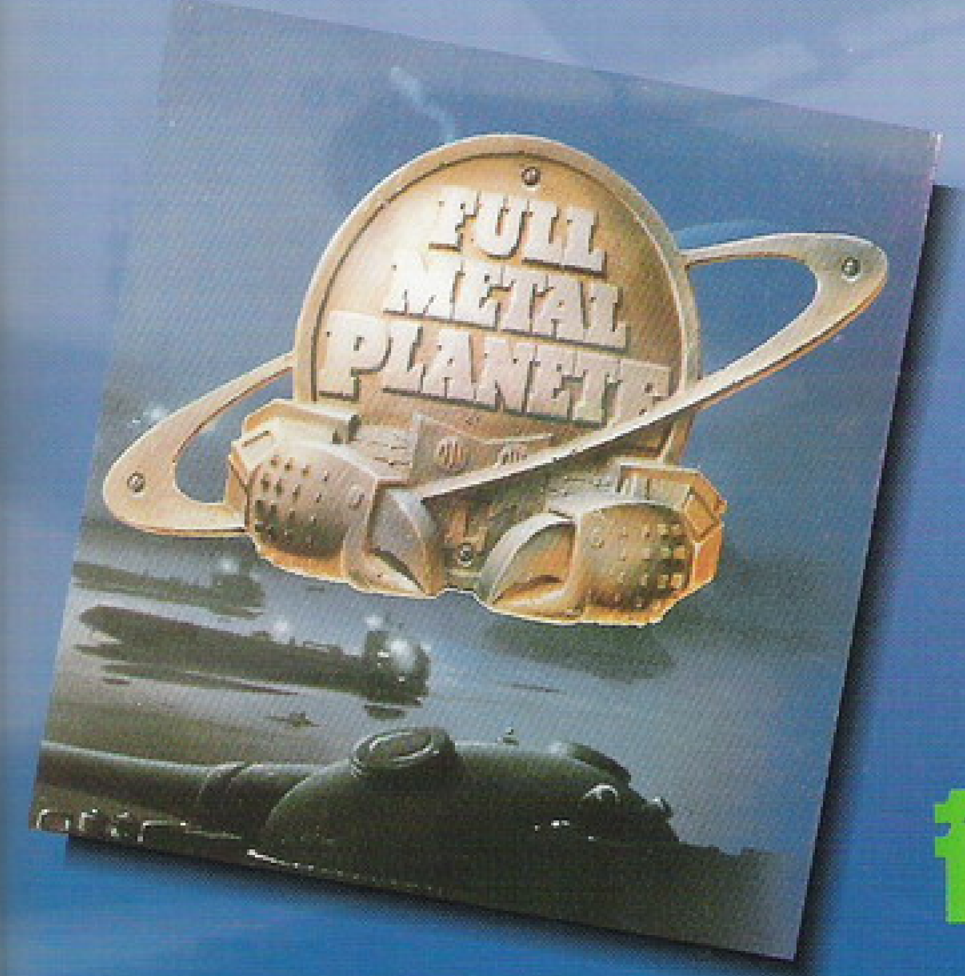
AD&D首部戰略遊戲刻畫良善與邪惡勢力的消長。

以長槍系列故事劇情為架構，曾出過光芒之池、長槍英雄、飛龍騎士、克萊恩英豪等著名RPG遊戲，

喜歡AD&D系列的玩家，敬請密切期待出片日期。







即將毀滅的行星蘊藏豐富的資源，你的任務不是拯救行星，而是搶奪行星上的可貴資源……

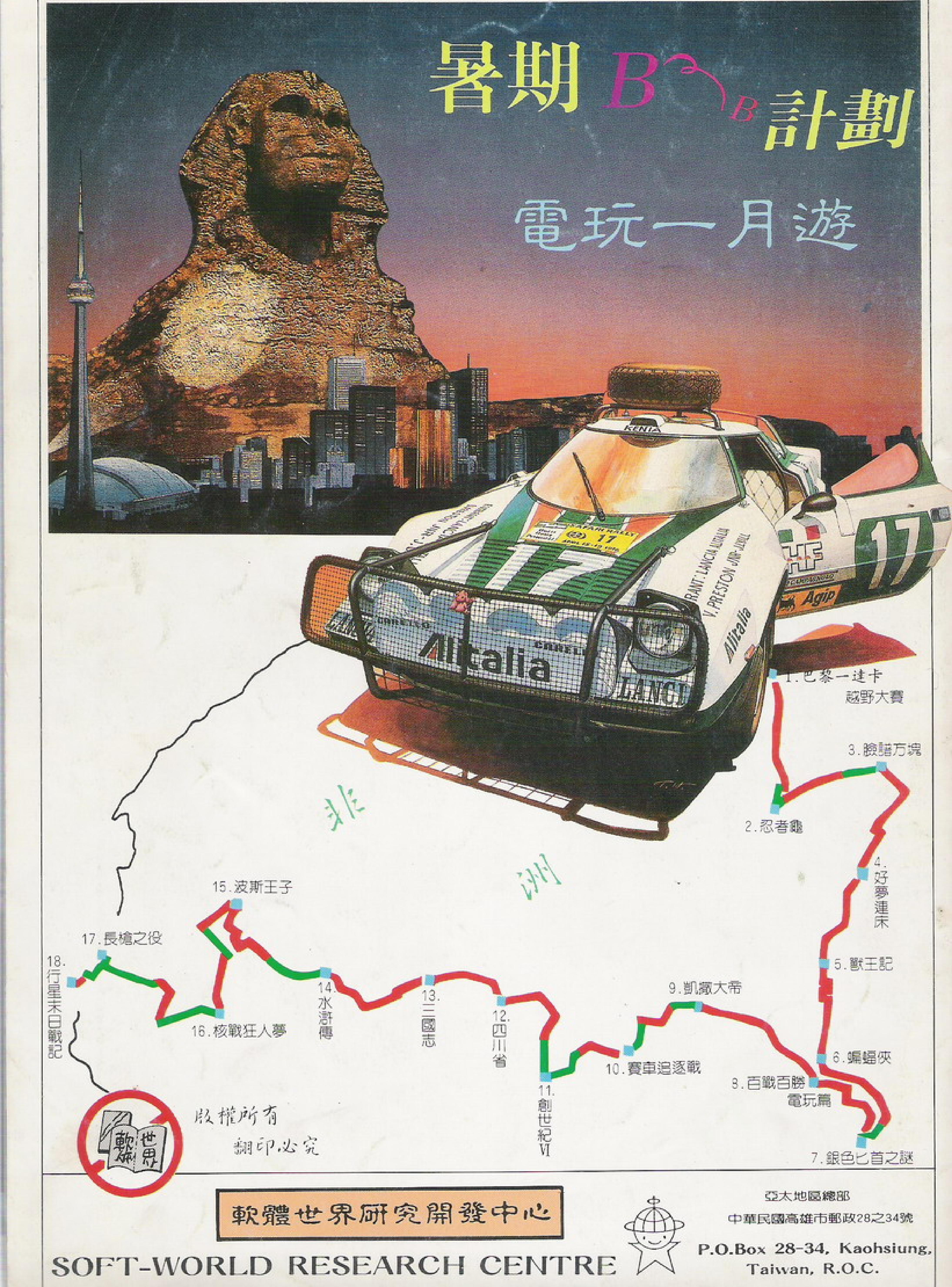
行星末日戰紀——考驗玩家的戰略功力與外交手腕——

風靡歐洲大陸的六角紙上戰棋即將襲捲台灣本島。

軟體世界搶先預告，玩家拭目以待！

行星末日戰紀

INFOGRAMES



暑期 B ~ B 計劃
電玩一月遊
非洲
1. 巴黎一達卡越野大賽
2. 忍者龜
3. 臉譜方塊
4. 好夢連床
5. 獸王記
6. 蝙蝠俠
7. 銀色匕首之謎
8. 百戰百勝電玩篇
9. 凱撒大帝
10. 賽車追逐戰
11. 創世紀VI
12. 四川省
13. 三國志
14. 水滸傳
15. 波斯王子
16. 核戰狂人夢
17. 長槍之役
18. 行星末日戰記
版權所有
翻印必究
軟體世界研究開發中心
SOFT-WORLD RESEARCH CENTRE
亞太地區總部
中華民國高雄市郵政28之34號
P.O.Box 28-34, Kaohsiung, Taiwan, R.O.C.